电子游戏软件

Game Software




'97 格斗之王
THE KING OF THE FIGHTERS '97
机种:ARC
类型:FTG
厂商:SNK
'97 游戏天书
世嘉专辑
《电子游戏软件》
杂志社编
内蒙古人民出版社

97·10期目录

电子游戏软件



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京崇文区天坛东里48号院内
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

论尽江湖

游戏新闻眼……3

科普园地

游戏制作入门(十八)……43
游戏设计讲座(一)……41

世嘉世家

超级大富翁……23

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
爆笑三国(FC)……28
魔界塔士2(GB)……26

次世代天空

兰古瑞萨Ⅳ(SS)……9
光明力量Ⅲ(SS)……14
死或生(SS)……16
F1模拟竞速(SS)……19
雷亚战机2(SS)……21
尼奥罗特(PS)……50
陆行鸟之不思议的迷宫(PS)……54
雷弩机兵(PS)……55
风之克罗诺亚(PS)……58
007黄金眼(N64)……25

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号82—648，98年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价6.40元。一次可订阅三个月、半年或全年。

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

本刊邮发代号82—648

目录

特稿

『超级机器人大战史』VOL.3 …………………… 37

格斗天书

'97 格斗之王 ………… 45

秘技天地

秘技偏方 …………………………………… 60

蓦然回首

人间五十年之十九
——"战国情势"连载——丰臣家(三) ……………… 63

闯关族的家

闯关族的家 …………………………… 76
大墙画廊 …………………………………… 78

游戏点评

GAME BAR …………………………… 73

邮购信息

★96 下半年合订本 · 每本 29 元
★97 上半年合订本 · 每本 29 元
★97 秘技宝典 · 每本 19 元
★世嘉专辑 · 每本 25.80 元
★97 增刊(详见第 40 页广告) · 每本 24.00 元
(以上价格均含挂号费 1 元)
★97 年 3 月(含 3 月)以后《电子游戏软件》各期杂志,每本 6.40 元。

致歉:《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《'96 格斗天书》(原版及修订版)及 97 年 2 月(含 2 月)以前各期杂志均已售完,请勿汇款。

公告三:杂志社搬迁完毕,地址、新电话供联系

地址:北京市崇文区天坛东里 48 号院《电子游戏软件》杂志社
邮编:100061　　电话:(010)67152757
原西草厂地址保留至 10 月底

公告二:

年终大馈赠,36 面彩页回报读者

97 年第十一、十二期杂志彩页增加为 36 面,价格不变。亮丽色彩,超值享受,勿失良机。



东京游戏展特别报道

SCOOP

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 规模宏大的日本家用游戏业展览会——97东京游戏展于今年9月6日、7日两天在日本东京的幕张展览中心开幕。本次展览的参加公司达到104家，展出的游戏数量超过360份！世嘉、史克威尔等著名公司围绕着土星与PS展开了一场激烈的争夺，结果占地面积仅为PS一半的SS却令人惊讶地出尽风头，一批强作的推出再次证实了世嘉抗争到底的决心。



▶东京游戏展是全球最好、最权威的电视游戏展。

来自索尼方面的快讯

现在看来，史克威尔已经接过了南梦宫的枪，把PS托到了一个从未有过的高度。该公司的每一份软件的推出，都仿佛一记重拳，有力地击打在对手的身上。



▶「双界仪」中充满了各种事件，似乎还可找同伴。

史氏的「双界仪」是一个酷似「魂之利刃」的三维动作游戏，玩家可在16位主角中选择两名进行对战。同「VF3」类似的是，地形的高低将影响到攻击的效果。此外，「双界仪」还设计了咒语等特殊攻击方法，这是将RPG要素融入动作游戏的又一个尝试。画面方面，秉承PS和史克威尔一贯的风格，以华丽和绚丽见长，效果非常出色。

「陆行鸟之不思议的迷宫」，则是史克威尔为「FF」系列中的重要配角大鸟「CHOCOBO」专门设计的一个RPG节目。游戏风格清新，充满童趣，吸引了许多孩子的目光。

据称史克威尔还将推出一个以CHOCOBO为主角的对战格斗游戏（详见后页的报导），还有给PS作的原创射击游戏「アインハンダー」。

3D解谜游戏的巨作「TOMB RAIDER 2」(盗墓者2)将很快推出PS版。这次在东京游戏展上展出的是接近50%的试玩版，画面及音响效果与原作相比有了长足的进步。续作还增加了许多的人物动作，以及新的怪物及陷井，相信很快便会刮起一阵新的「古墓旋风」。

另外，CAPCOM公司还将推出「洛克人」系列的第一个3D作品「洛克人NEO」。



▲目前，3D—ACT的数量并不多，希望“洛克人NEO”能象“街霸”那样，开此类之先河。



来自世嘉方面的快讯



“救火奇兵”之一
毕克·罗德曼

展览上最使人吃惊的消息来自 WARP。饭野贤治这个游戏业的奇才，在 M2 宣布中止开发后终于把他沉重的脚步固定在了世嘉土星的身上，在 7 日的新闻发表会上他宣布将向 SS 移植互动式惊栗电影的续作——“D 之食桌 2”。当时由于会场情况比较混乱，为了保证每一位到会者都能够听清楚，饭野将“世嘉土星”几个字写在了鸡尾酒巾上，并在每一位到会者面前展开。

当被人问及究竟什么时候正式向公众宣布时，他非常不耐烦的表示：“我不是已经在这样做了吗？”

目前“D2”的具体推出时间尚不清楚，但看来最早也会在 98 年年内。另外可以肯定的是这个胖子没有向 PS 移植该作品的任何意向。

光明军团的力量终于来到了土星，“SHINING FORCE Ⅲ”（光明力量Ⅲ）将在 SS 上登场了！对于“光明”系列的拥护者来说这无异于福音。该游戏将以 3 个相互关联的独立故事组成，分别将于今年底、明年春、明年夏推出。游戏将采用与“格兰蒂亚”相同的三维模式，战争与原作相比更为华丽。目前第一个故事的开发工作已完成 70%，画面相当不错。

土星第一个网络游戏“华尔兹”（WARRZ）得到了与会者的一致好评：该网络 RPG 最多可供 3000 人同时参加游戏，规模宏大，游戏趣味相当浓厚（参见本刊上期有关报道）。而 SONIC TEAM，除了展示他们更为完善的“SONIC R ”以外，还宣布将推出一个不同于 SONIC 和 NiGHTS 的新作：“BURNING RANGERS”（救火奇兵），该游戏是仍然强调速度感、重音响效果的全 3D 动作游戏，“索尼克之父”中裕司表示，游戏中将使用目前土星很少运用的半透明技术，以增强火焰、光与影的表现力。该游戏将于今年冬天正式推出。



▶在各种充满科幻风格的建筑物中抢险救火是游戏的目地。

“SEGA TOURING CAR”则挟新技术卷土重来，其画面表现力使人相信该游戏必将成为目前土星中最出色、速度最快的赛车游戏——甚至超过“DAYTONA USA”和“世嘉拉力”。而定于 10 月 9 日推出的 TECMO 动作游戏“死或生”（DEAD OR ALIVE）以完全版的形式在展览会上登场，其效果比起 SEGA 的“VF2”有过之而无不及，被玩家普遍评价为目前最好的土星对战格斗游戏。



▲SS 版的「死或生」加入了一些原创要素。

HUDSON 宣布了一个新 SS 版 BOMB MAN 的计划。该游戏酷似 HUDSON 为 N64 制作的“BOMB MAN 64”，三维效果非常出色；而 CAPCOM 的新作“X—MEN 对街霸”由于采用了新 4MB 内存卡，移植度超过了百分之一百，且根本无需多少读盘时间。

ESP 软件开发网络继续展示着“格兰蒂亚传说”，以及“露娜——永恒之蓝”和“露娜——魔法学园”等大作。其中“格兰蒂亚”已接近完成，预计将于年底圣诞节前后推出。



▲「魔法学园～LUNAR」是讲 LUNAR 小时候的事情。

KONAMI 展出的 SS 版“幻想水浒传”和“恶魔城 DRACULA X～月下的夜想曲”由于增加了部分情节，也受到不少玩家的青睐。而 RED 的“樱大战 2”，虽然仅是一点点演示画面，也仍然吸引了众多狂热的玩家。





SCOOP 世嘉与微软携手开发世纪末超级主机

本刊日本东京专讯（记者：KEN）

世嘉新一代主机之谜于今日被彻底揭开，人类历史上最高级的家用游戏主机——128位元主机——将于1999年正式推出！而与世嘉共同合作的正是当今如日中天的电脑软件之王——比尔·盖兹的MICRO SOFT！

目前，有关世嘉与微软合作开发128位元家用游戏主机的消息已被日本主要媒体报道，据称有关该主机的合作协议最早将于今年10月签订，代号为“龙计划”（DRAGON PROJECT），而主机计划在99年推出。该主机将采用微软公司的“WINDOWS CE”操作系统及“DIRECT X”系统，CPU方面已经证实将使用日立公司的128位元主处理器和日立公司SH—4六十四位元协处理器，图形处理器方面世嘉最终选用了NEC第二代POWER VR芯片。据称该芯片能力大大超过3DFX的产品，每秒最多可处理1.3亿个多边形（记者按：消息来源可靠，但未经证实），是MODEL 3底板的100倍！而NEC为了从3DFX中抢得该份生产合同，将支付给世嘉高达15亿美元！主机同时内载MODEM，此外亦被证实的是该主机所使用的所有游戏软件都将很快被移植入未来的个人电脑中，这也许是微软得到的最好报答。

秘密的突然揭出，使世嘉和微软措手不及、准备不足。世嘉的发言人在接受路透社记者采访时表示：“我们正与微软公司保持紧密的合作，但目前一切情况无可奉告。”他说对有关的新闻报道不作任何形式的表态。

在周一（9月8日）稍早时候的采访中，SEGA一位不愿透露姓名的高级官员承认世嘉有与微软合作开发产品的意向，但究竟开发何种产品目前尚无定论；微软东京办事处的一位高级官员则表示，现在微软正集中精力向日本的电玩开发商推广“WINDOWS CE”电脑操作系统，但是对于与世嘉合作、或者采取何种形式的合作目前没有具体的结论。而来自美国世嘉的证实消息则最有意味：“我们正在同微软商量，但是究竟采用哪一种系统、究竟是家用还是业务用仍在讨论之中。”对于有关日立128位元处理器的情况，世嘉则不置可否，表示“那还没有正式宣布”。读者可以自己去理解这句话的涵义。

据业界分析，世嘉与微软合作开发128位元家用游戏主机，将对娱乐界和电脑界产生重大深远的影响，而该主机也将成为集中了本世纪科技精华的最高级家用娱乐设备（目前傲视群雄的MODEL 3和COBRA，其主处理器仅为64位元）。据来自日本股票交易所的报告显示，受世嘉微软合作消息面的刺激，世嘉的股票在周一（9月8日）收市时上涨了2.7个百分点。

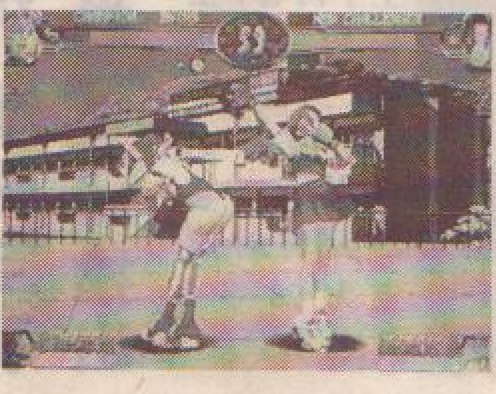
由于该主机毫无疑问将成为万众瞩目的重点，故本刊将对此进行跟踪采访和报道，请读者随时注意有关的新闻及特写。

SOFTWARE 隐藏斗士云涌风起 各路人马谜题纷争

本刊讯（S·P）　在目前的格斗游戏中，人物被设计得越来越多，其中隐藏的角色更是日趋增加。让我们来看看几部新街机游戏中的几位隐藏斗士的真相吧！（当年我SHADOW PHOENIX也是隐藏人物哦！）



▶与隆对决的是师傅「豪拳」还是父亲「升龙」呢？



▶法官学员们正进行公正的对决。

《超级漫画英雄对街霸》中会出现“超强力桑吉尔夫”、“被晒黑了的樱”、“影子那什”、“美国代言人”、“摩菲斯特”（恶魔）、“装甲蜘蛛人”及“超强力机械豪鬼”、“真·宪麻吕”等几人，他们的功力可是会令人咋舌的啊！

《街霸Ⅲ》中相传会出现隆的师父“豪拳”，一头白发，出招既带雷电，又加闪震。如果你是老机迷的话，相信你一定知道很早之前的《SF Ⅱ》中传说的隆的父亲的“升龙”吧，究竟两人有什么关系呢？

ACCESSORY 福蛋成为强弩之末 国内小鸡廉价销售

本刊国内消息　风靡一时的电子宠物逐渐成为强弩之末，随着暑假的结束和人们兴趣的转移，曾经轰动一时的“TAMAGOCHI”在国内已经开始退出市场。据来自上海、北京等大城市的调查表明，截至9月中旬，电子宠物的平均价格已经跌至40至50元人民币，最低的甚至不足20元！这与数月之前动辄百余元、二百元的售价有天壤之别。

各单位对电子宠物的管制对该游戏的普及起到了一定的阻碍作用，此外，游戏千篇一律且过于单调也是其式微的主要原因之一。但令人惊异的是，有不少耐心而善于精打细算的玩家充分掌握了市场规律，“逢低吸纳”，既过了游戏瘾，又节约了不少开支。

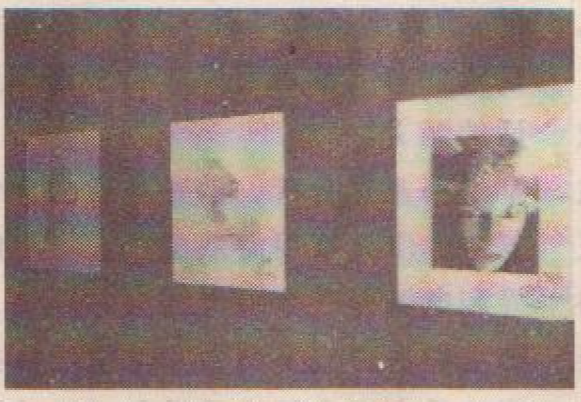
另获悉，将推出的新街机游戏有：CAPCOM公司的3D—FTG“私立法律学园”和ARDINK的STG“BATRIDER”（古惑骑士）。

EVENT

业界"怪才"再出奇招 饭野贤治"异灵展览"开幕

本刊日本综合消息　"异灵展——饭野贤治的世界"展览于 8 月 7 日在日本东京的涩谷开幕。会场被设计成昏暗的环境，参观者必须头戴耳机，一边品味着恐怖一边观赏从游戏中精心选出的"异灵"CG。

"异灵的主题便是表现'看不见的敌人'和'数码化的悲哀'，此外这个展览还想表现一下自己的存在等游戏以外的东西"。(饭野贤治)



▶展览就象是一个艺术展，并不是展览游戏。



▶这个黑衣胖子可以称得上多才多艺了吧！

展览禁止携带照相机入场，但饭野提供了自己设计的"异灵一次性照相机"在会场中销售，结果取得了意向不到的好效果。

EVENT

3DFX 起诉世嘉违约 世嘉态度强硬坚持反诉

本刊美国专讯（记者:KEN）　鉴于世嘉的违约(详情请参见本刊上期有关报道),3DFX 公司于 9 月 2 日称已于 8 月 29 日向世嘉企业、美国世嘉、和 NEC 提出了涉及数百万美元的经济诉讼。

"世嘉单方面中止协议对我们来说是不公正的,"3DFX 的总裁 GREG BALLARD 说，"我们完成了我们所必须尽到的义务,但是他们却中止了协议。这毫无疑问是违约。"

世嘉曾经与 3DFX 签订协议,为其下一代家用主机购买专用三维图形处理芯片,但是最后却转向了 NEC。3DFX 诉称 NEC 的芯片剽窃了他们的专利设计和技术。

"我们相信世嘉和 NEC 的行为为非法交易,所以我们采取行动并等待着对方的反应。"BALLARD 说,"我们借此保护自己的权利和利益。"

9 月 3 日，美国世嘉对 3DFX 的起诉作出了以下回应：世嘉接受 3DFX 所表示的异议；世嘉是 3DFX 的投资商，不会介入任何有可能泄露 3DFX 专利的活动；世嘉与众多公司保持战略伙伴关系，对于在合作期间得到的有关专利情报，世嘉一直持保护和尊重的态度，同时也希望这种尊重能够得到回报;世嘉保留对 3DFX 提出反诉的权利。

SOFTWARE

WWS 推出个人电脑版 声称将成为最佳足球游戏

本刊美国专讯　(记者：KEN)　继移植"VR 战士"、"DAYTONA USA"、"VIRTUA ON"、"PANZER DRAGOON"等超级大作之后，世嘉又一次将自己在体育项目上的强项带到了个人电脑上：基于"胜利足球"系统而开发的 PC 版"WORLD WIDE SOCCER"已于 9 月初登场。

移植于 SS 的该同名游戏，除了具有现场解说、3D 场景、队员设计等原有的系统，还具有独特的精彩瞬间保留模式。玩家可以利用硬盘，把自己认为最出色的破网、过人等精彩过程保留下来，并通过国际电脑网络与同好交流、展示。

在分析了目前电脑足球游戏形式之后,世嘉对该节目有着充分的信心。该公司聘请了美国国家足球队、洛杉矶银河队队员 COBI JONES 来负责监督游戏的制作，据称曾经参加过 4 次世界杯大赛的 JONES 对该游戏"赞不绝口"，世嘉也认为"WWS"将成为个人电脑中最出色的足球游戏。

PC 版"WWS"的环境要求 16 兆内存、奔腾 90 以上，WINDOWS 95 操作系统,可容纳 4 人同时游戏。

EVENT

PS 累计产量 突破 2000 万台

本刊日本综合消息　据来自日本的消息，截至今年 8 月 20 日，索尼的 32 位元次世代主机 PLAY STATION 在全世界的累计产量已经突破 2000 万台。其中日本的累计产量为 850 万台、北美 640 万台、欧洲 510 万台。据称 PS 产量直线上升的主要原因来自于史克威尔的"FF7"。

根据玩家需求的增加，索尼将把 PS 在全世界的产量提高每月 200 万台，PS 在次世代主机中已呈现一枝独秀之势。

SOFTWARE

『铁拳』OVA 推出 游戏、动画互动

本刊日本综合消息　NAMCO 人气格斗游戏"铁拳"的原创电视动画(OVA)将于明年开始由索尼正式发售。有关的新闻发布会于 8 月 23 日召开。

据动画版开发人员介绍,OVA 版的"铁拳"以三岛平八为主角，与游戏相比更重视"人性"方面的东西，人物设计也同游戏有着很大的不同。动画片分上下两卷，全长 1 个小时。上卷将于 98 年 1 月 21 日发售，下卷的发售时间定为 98 年 2 月 21 日。

▶人物会全部登场吗？



S SOFTWARE 陆行鸟加入格斗兵团





本刊讯（S·P） 很早以前就知道了这款以《陆行鸟之战》为题的对战格斗游戏，这款由日本史克威尔的赤田义郎与美国史克威尔公司共同开发的震撼性节目目前仍只公开了许多 CG 画面，具体游戏画面还无从知晓。不过单从 CG 上看，陆行鸟们是半机械的，画面的精彩不仅仅是达到纷呈的程度，简直可以说是让人看后就想玩游戏。此游戏对应 PS 的振动手柄，另据说开发 CG 用的名为“ONIX 2”的系统高达约 2500 万日元。

S SOFTWARE 世嘉推出“梦游美国 2” 将再创赛车游戏新高峰

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉王牌软件小组 AM2 正在以 MODEL 3 底板为基础，开发其赛车巨作的续集“DAYTONA USA 2”。虽然目前展示的只是演示版，但已经非常有吸引力。由于 MODEL3 机能强劲，该游戏在画面的表现能力上非常出色：据称可以通过赛车的车窗看清驾驶员的面部表情！

“DAYTONA USA”是 AM2 在 MODEL 2 基板上开发的第一个赛车游戏，当时一经推出便以其强烈的速度感和震撼人心的效果征服了玩家，成为街机游戏史上最出色的赛车游戏，并至今为玩家所津津乐道。因此当世嘉推出新底板 MODEL3 时，AM2 将制作新版“DAYTONA”的小道消息也不胫而走。在此稍早一些的时候，AM2 的另外一个作品“SCUD RACE”(浮云赛车)和“SCUD RACE PLUS”(浮云赛车·加强版)曾被视为“DAYTONA USA”的替代产品。

T TOPICS & ETC. 计算机娱乐软件协会 将对游戏进行更明确的审理

本刊讯 日本软件公司的行业团体、东京游戏展的主办者——计算机娱乐软件协会（简称 CESA）最近修定其审定游戏的规则，以伦理方面的四条新规则作为审定游戏的新规则。

四条新规则包括：①差别的表现及损毁名誉的表现；②教育的表现；③性的表现；④反社会行为及暴力犯罪的表现。具体是指：是否有差别待遇、岐视、偏见、损毁名誉、刺激性感情的裸体、刺激或诱发暴力犯罪行为等的表现内容。

CESA 今后将成立 CESA 伦理委员会来审评名会员所制作软件中的有关伦理的内容，并对厂商提出建议，这虽不能禁止厂商发售软件，但会影响到制作者的设计及制作。

此项规定的出台，意味着日本的游戏软件将向更健康、符合社会伦理的方向更快的发展。相对这种立法并依法而治的积极态度，国内某些媒体所片面指摘游戏是害人精的论调，对于推动文明进步的作用来说，不是显而易见的吗？

A AMUSEMENT 东京 AM SHOW 举行 各厂商展出街机新作

本刊日本综合消息 由日本娱乐工业协会（HAMMA）和全日本游园设施协会共同举办的第 35 届 AM SHOW 于 9 月 20 日日在日本东京的台场开幕。这是日本一年一度最大的营业用游戏主机（街机）的展示会。

此次汇展集中了约 2000 台街机，其中最引人瞩目的有世嘉的新版“VR 战士”——“VF3 —3TB”，以及 CAPCOM 继“街霸 3”之后的续篇“街霸 3 2nd IMPACT GIANT ATTACK”。

史克威尔的“大和魂”，作为该公司进军街机的第一作，也得到了玩家和业界的一致好评。

KONAMI 以 COBRA 底板制作的对战游戏“FIGHTING 武术”也登场亮相，该游戏很快将正式推出市场。但玩家的反应不佳，应者寥寥。

S SOFTWARE “电子鸡仔”各机种全面制霸 业界三大兵团成为“宠物店”

本刊讯（S·P） 相信大家对于 BANDAI 出品的“宠物蛋”(たまごっち)都再熟悉不过了吧，这小小的电子宠物自从 96 年 11 月发行至 97 年 7 月为至，仅在日本本土已卖出 1000 万个了，真可以说有着“横扫千军”的气势。

自从 GB 版的《たまごっち》登场后，从前传言将在土星上发行“たまごっち”的消息也终于在 9 月初得到证实，且不仅仅只出现在 SS 上，PS 上也会有它的娇小身影，更厉害的就是 N64 也预定将于今年 12 月初发售一款以《在 64 中发现！！在たまごっち世界中的一群たまごっち》为题的游戏。

但愿早日能在这三种机种上看到它的身影，次世代版宠物蛋将会让你再次领略这小小生命的无穷魅力，据说可以一下养许多只哦，HA，HA，开个宠物店(Pet Shop Boys？)……

只言片语

（协力/SHADOW PHOENIX）

SS 土星作品 STATION

★新世纪的少年们在 9 月 25 日于 SS 上再度出击，ETC 形式登场的《新世纪少年战史·数字卡片图书馆》。

★SEGA 公司预定今年发售 SLG 作品《职棒球队培养会》继续沿袭《J 联盟 职业球会的创造》的风格。

★SUNSOFT 公司也将在 SS 上发售一款 FTG 作品《阿斯特拉超级之星》，形象与《火热火热 7》颇为相似，不过全部是悬浮在半空进行战斗的哦。

★由"日本椰子"公司出品的 SLG 游戏《方程式 GP 1997》将在 11 月 6 日出现的 SS 上。

★搞笑的动画人物会集一堂，原本在漫画杂志中连载的大人气作品《忍者万丸》以"对象年龄是 6～28 岁"为号召，由 ENIX 公司预定在 12 月中旬 SS 上发行。

★由角川书店与 ESP 合力发行的《LUNAR～永恒之蓝》也预定以 RPG 形式在 SS 上出现，日期未定。

★BANDAI 发行的《机动战士高达～姬兰的野望》将以 SLG 形式出战土星，日期未定。

★另一部有关"LUNAR"的作品《魔法学园～LUNAR！》在 11 月也将以 RPG 形式让光环上再度闪耀这颗璀璨明星。

★曾在 PS 上一度也小露锋芒的 3D FTG 作品《ZERO DIVIDE》，将在 11 月以《ZERO DIVIDE～最终征战》为题让这群机械战士继续在 SS 上征战。

★TAITO 在 PS 上的 3D FTG 作品《超能力大战》会于今冬在 SS 上再显它们的超凡能力！

★SEGA 公司的 ACT 作品《救火奇兵》将预定今年在 SS 上出发，救火去吧！！

★ASPECT 公司作品《盖亚繁衍者》以 SLG 形式预定于 11 月在 SS 上发售。

★光荣公司的"战略级 SLG"作品《水浒传·天导一〇八星》预定今年 12 月在 SS 上再掀梁山风暴。

★TAKARA 公司在 SS 上预定 12 月推出的 ETC 作品《阿尔卡那风暴》，画面很诡异啊。

★11 月 27 日，也许是"新世纪少年战史"FANS 们高兴的日子，由 GAINAX 出品的《贞本义行·插画集》为题的"数字画集"。软件收录了著名插画家贞本义行的包括《新世纪少年战史》、《不思议之海》等作品的著名插画将于这日发行。

★EAV 发行的 STG 作品《战斗 GAREGGA》，作为街机人气作品移植至 SS 上的火爆节目登场。

★发售日未定作品

●BANPRESTO、《超级机器人大战 F～完结篇》（暂定名）、S·RPG

●GAME ARTS、《GUNGRIFFON Ⅱ》（杀戮鹫狮Ⅱ）、STG

PS 作品预报 BILLBOARD

★史克威尔大举入驻 STATION 作品：

①《异度装备》（RPG，预定今冬）

②《陆行鸟之不思议的迷宫》（RPG，预定今冬）

③《双界仪》（3D FTG，预定今冬）

④《EINHÄNDER》（STG，预定今秋）

★SLG 作品，由东北新社和东映 VIDEO 出品的《欢乐饭店》预定将于 11 月 27 日在 PS 上发售。

★被称为新机轴 RPG 作品《阿森西亚～魔杖的咒缚》将在 PS 上登场。

★TAKARA 的著名 3D FTG 作品《斗神传》将以《斗神传·卡片搜索》为题，以 TAB 形式预定 11 月进军 PS。

★CAPCOM 的标志人物之一的洛克人此次会以 3D STG＋ACT＋RPG 的特殊形式，以《洛克人 NEO》为题年末在 PS 上出现。

★BANPRESTO 制作的一款 3D FTG 作品《临界打击》将预定在 11 月发行。

★曾经一度以其恐怖玄疑的气氛闻名的《OVER BLOOD》也预定在 98 年春推出这款 3D AVG 的第 2 集了，仍由 River-hillSoft 发行。

★SCE 出品，A·RPG 形式的《格兰斯托利姆传记》预定在 11 月发行。

★SCE 出品的 RAC 形式的《保时捷挑战者》预定于 9 月 25 日发行，不知出刊时它发行了没有，名车发烧友们行动吧！

★以 ACT＋AVG 形式登场的由 CORE DESIGN 发行的《盗墓者 2》预定明年 1 月发行。

★由日本椰子发行的 3D STG 作品《死亡青空》预定 10 月入驻 PS。

★《名车列传·最伟大的 70 年代》预定 12 月以 RAC 形式登场，由 EPOCH 社发行。

★由 TAKI 工房出品的《战斗王者》的 FTG 作品将于 11 月在 PS 上发行。

★以《最终幻想Ⅶ·国际版》为题的 RPG 作品将以英文版的形态于 PS 上再度显示"太空战士"7 代的震撼力，比起早先的《最终幻想Ⅶ》，此版本多了一张光盘，此张名为"完美指南"的 DISC 详细介绍了许多以前从未公开的设定资料集。还可以使用以前的记录哦。（10 月 2 日由 SQUARE 发行）

★光荣的 SLG 作品《信长的野望·将星录》预定 11 月 27 在 PS 上发行。

★猛一看有些《前线任务》味道的 SLG 作品《耐克塔利斯》（音译、暂定名）预定 98 年 1 月下旬发行，同时也会出 4M 的 GB 版本哦。

★由 Tears 发行的 RAC 作品《SCREAMER 2》（97 赛手、暴叫一族 2）也将 PS 上开始火爆飙车，PC 迷们不再得意了吧！

综合广播站

★N64 将发行以《迪迪金刚赛车》为题的 ACT 作品，预定 12 月发行，容量 64M。

★《街霸Ⅲ》的第 2 集《街霸Ⅲ·二度冲击～巨人的攻击》已于 9 月 9 日在日本的街机中心登场，多了 2 名身躯庞大的巨人，旧人物也加入了新招，在超杀中还加入了被称为"EX 必杀技"的 SUPER ARTS。

★GB 上颇受欢迎的《GB 长廊》的第 2 集将预定 9 月 27 日发行，全部是 ACT 类型的。

★SNK 的最新的格斗作品《幕末浪漫·月华的剑士》标榜剑术 2D 格斗，欲夺"侍魂"风头？不晓得它是否真能再创 FTG 的新高峰？

★"㊣"之第 4 章（续 8 期）

（97.6）除《兰古瑞萨Ⅰ＆Ⅱ》（PS）及《SIDE POCKET 3》（SS）、《街霸 EX PLUS α》（PS）、《弧光少年——怪物游戏》（PS）外已准时发售外，其余作品均按预定时间或延期发售。

兰古瑞萨Ⅳ

秘技情报 一举公开

在攻略之前首先要说明一点，“LANGRISSER”的正确译名应是“兰古瑞萨”，并非已经叫熟的“梦幻模拟战”。本刊自《97秘技宝典》和近期月刊已改为准确译名，请大家留意。



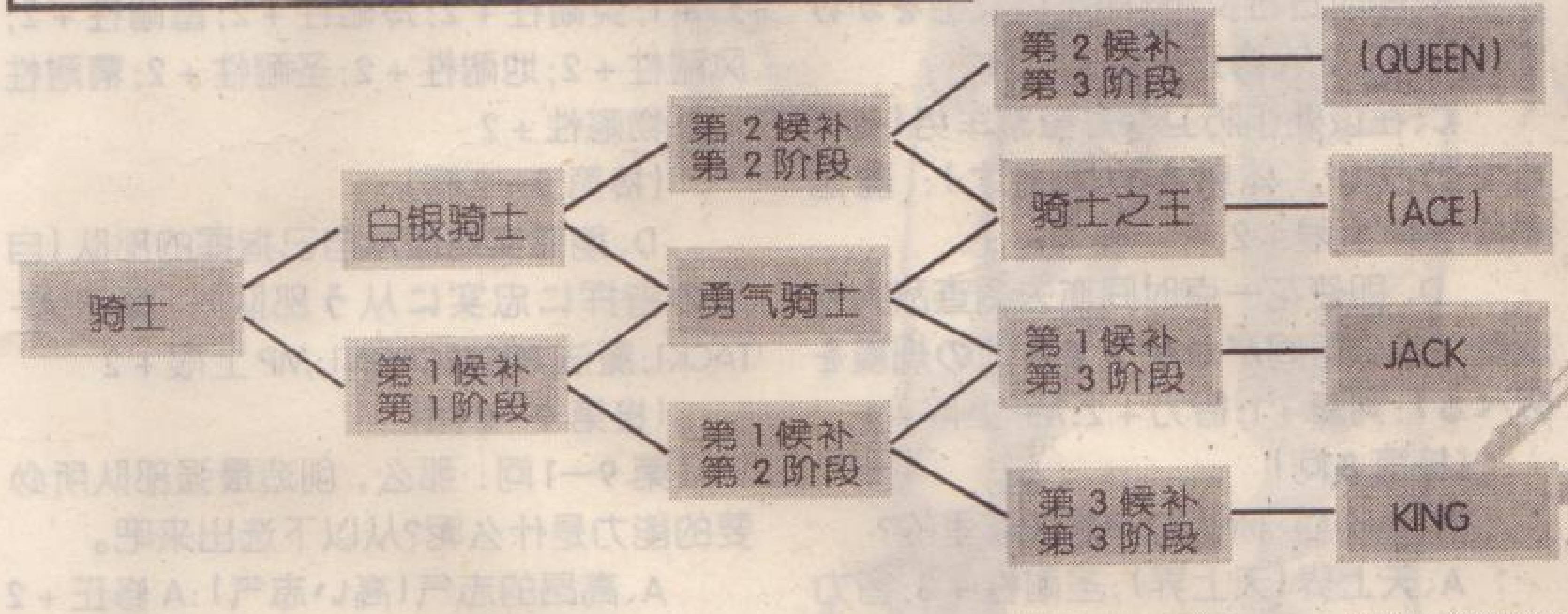
SS　厂商：NCS　类型：S·RPG
发售日：8月1日

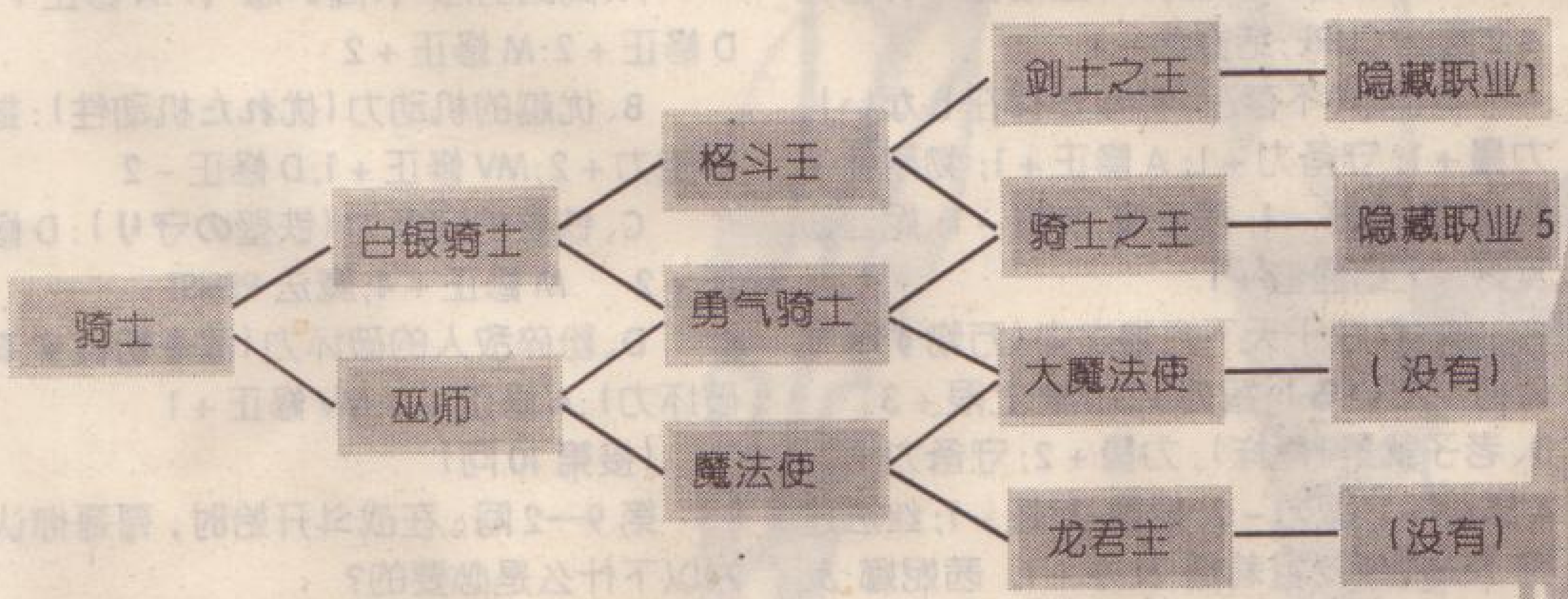
初始部分的问题回答决定着主人公的成长方向

在游戏开始前，首先会象前两集一样有一个设定主角初期能力值的部分。这会大大影响主角的发展方向，希望朋友们认真阅读。

候补表

	候补A	候补B	候补C	候补D
第1阶段	A近卫兵	B飞鹰君主	C巫师	
第2阶段	A格斗士	B龙骑士	C魔法使	D神圣斗士
第3阶段	A魔剑王	B龙君主	C大魔法使	D圣者





第1问：这里会决定出主角两种隐藏职业的出现位置，但必须和第2问配合才能产生效果。

“从以下的4枚纸牌中选出两枚”

A、ACE(エース)；令主角转职表中出现隐藏职业

B、JACK(ジャック)；令主角第1候补的隐藏职业有效

C、QUEEN(クイーン)；令主角第2候补的隐藏职业有效

D、KING(キング)；令主角第3候补的隐藏职业有效

第2问：这里的选择顺序会决定出第1~3候补的位置，至于候补名单则可参照上面提到的“候补表”。

“那么，从以下各项中顺序选择你所喜欢的东西吧”

A、“苍翠的夏之高原(緑豊かな夏の高原)”

B、“夏日苍蓝色的天空(青くすみきつた夏の空)”

C、“气氛调和的房间(落ち着いた雰围气の部屋)”

D、“被雾所包围的美丽山岳(雾にかすむ美しい山岳)”

第3问：“在以下的3者之中，你认为什么是作为一个英雄最必要的?”

A、温柔(优しさ)：妮露 友好+1；丝法莲露 友好+1；安祖莉娜 友好+1；茜妮娜 友好+1；妮丝迪 友好+1；结盟值-2

(接第4—1问)

B、勇气：判断+1；A修正+1

(接第4—2问)

C、力：力量+2；守备力+1

(接第4—3问)

第4—1问：在战斗的前夜，你不得不和你的恋人告别，若是哥哥你的话会怎样做?

A、告诉她不用担心(心配しないように励ます)：智力+2；MP上限+2

(接第5—1问)

B、温柔地紧抱着她(优しく抱きしめる)：魔法FORCEHEAL 1；MP上限+1

(接第5—2问)

C、什么也不说而静静地离去(何も言わずに默つて立ち去る)：妮露 友好-1；炎耐性+3冷耐性+3；雷耐性+3；风耐性+3；地耐性+3圣耐性+3；精耐性+3；物耐性+3

(接第5—3问)

第4—2问：你认为勇气是由怎样的心所产生出来的?

A、爱：妮露 友好+1；丝法莲露 友好+1；安祖莉娜 友好+1；茜妮娜 友好+1；妮丝迪 友好+1；结盟值-1

(接第5—2问)

B、坚强的意志(强い意志)：炎耐性+2；冷耐性+2；雷耐性+2；风耐性+2；地耐性+2　圣耐性+2；精耐性+2；物耐性+2；M修正+2　智力+1

(接第5—3问)

C、自我牺牲(自己牺牲)：守备力+2；结盟值-1

(接第5—4问)

第4—3问：你认为什么是力量?

A、聪明的头脑(聪明な头脑)：智力+4；MP上限+2

(接5—1问)

B、极高的战斗能力(高い战斗能力)：A修正+1；D修正+1

(接第 5—4 问)

C、坚强的精神力(强い精神力):炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2;风耐性+2;地耐性+2　圣耐性+2;精耐性+2;物耐性+2;M 修正+2　MP 上限+1

(接第 5—3 问)

第 5—1 问:从以下之中选出最能引起你兴趣的东西。

A、财富与权力(富と权力):长剑 LONGSWORD;资金额+50;结盟值+1

B、永远的美(永远の美):妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1

C、失去了的知识(失われた知识):智力+1 MP 上限+3;魔法 ZONE

B、霸者之战术(霸者の战术):A 修正+1　D 修正+1

(接第 6—1 问)

第 5—2 问:那么,你认为爱是什么?

A、互相给与的东西(与え合うもの):魔法 CURE :MP 上限+1;妮露 友好+1;安祖莉娜 友好+1

B、应份的效劳(奉仕するもの):炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2 风耐性+2;地耐性+2;圣耐性+2;精耐性+2;妮丝迪友好+1

C、是一种接受(受けるもの):守备力+1;丝法莲露 友好+1;茜妮娜 友好+1

D、欺骗(まやかし):力量+1;守备力+1;精耐性+2;妮露 友好-1;丝法莲露友好-1;结盟值+1

(接第 6—1 问)

第 5—3 问:你突然遇上了怪物,你认为这时怪物是采取着什么态度的呢?

A、怀着杀意(杀意を持って身构えている):力量+2;妮丝迪 友好-1;结盟值-1

B、害怕着(怯えている):A 修正+2

C、采取友善的态度(友好的な态度をとる):妮丝迪 友好+1;结盟值+1

D、怀着戒心而来(警戒してこちらをうかがう):D 修正+1;M 修正+2

(接第 6—1 问)。

第 5—4 问:哥哥你认为男人是什么?

A、是拥有包容一切的爱的人(全てを包み迁む爱を持つ者):妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1;结盟值-1

B、燃烧着自己生命的人(热き魂をほとばしらせる者):判断+1;炎耐性+1;精耐性+1;圣耐性+1;物耐性+1

C、拥有钢铁般肉体的人(钢のごとき肉体を持つ者):守备力+1;技能 金属铠装备

D、让你看男人的证据(男の证を见せる):力量+2;技能 剑装备

(接第 6—1 问)

第 6—1 问:在以下的 4 者之中,哥哥你认为哪一个是你的长处?

A、决断力(决断力):判断+2;指挥能力+1

(接第 7—1 问)

B、公正(公正さ):佣兵数上限+1;D 修正+1:结盟值-1

(接第 7—2 问)

C、战斗能力(战斗能力):力量+1;守备力+1;A 修正+1

(接第 7—3 问)

D、知识(知识):智力+3;MP 上限+3;M 修正+2

(接第 7—4 问)

第 6—2 问:那么,相反短处是什么?

A、决断力(决断力):判断-2

B、公正(公正さ):D 修正-1;结盟值+1

C、战斗能力(战斗能力):力量-1;守备力-1

D、知识(知识):智力-3;M 修正-2

(此后的问题会按第 6—1 问的回答而决定)

第 7—1 问:哥哥你现在是军队的司令官。假如你受到敌人的突袭时会怎样?

A、后退来重整军势(后退し、体势を立て直す):MV 修正+1;MV+1

B、即时进行反击(即座に反击をかける):力量+2;A 修正+1

C、在该处作防卫战并重整军势(その场で防战し、体势を立て直す):魔法 HEAL1;MP 上限+2

D、即使花一点时间亦去调查敌人的规模(多少时间がかかつても敌の规模を调べる):判断+1;智力+2:MP 上限+1

(接第 8 问)

第 7—2 问:你认为神是在哪里的?

A、天上界(天上界):圣耐性+3;智力+2 魔法 CURE;结盟值-1

B、神并不存在(神など存在しない):力量+1;守备力+1;A 修正+1;物耐性+3;妮露 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪友好-1;结盟值+1

C、存在于天下万物之中(万物すべてに宿っている):智力+3;MP 上限+3

D、老子就是(俺样):力量+2;守备力+2;A 修正+1;智力-2;妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1 安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1;结盟值+2

(接第 8 问)

第 7—3 问:假如哥哥你得到了难以想象的力量,你会干什么?

A、将大陆统一(大陆统一を行う):力量+1;A 修正+1;结盟值+1;资金额+20;妮丝迪 友好+1

B、维持和平(平和を维持する):纹章;结盟值-1;安祖莉妮 友好+1 茜妮娜友好+1

C、消遥自在地生活(气ままに生きる):智力+4;资金额+30;丝法莲露 友好+1

D、与平常没有改变(いつもと变わらない):判断+1;守备力+1;妮露 友好+1

(接第 8 问)

第 7—4 问:若有以下的三本书而只能看一本的话,哥哥你会看哪一本呢?

A、神学书(神学书):魔法 HOLY-BREATH;圣耐性+3:结盟值-1;MP 上限+1;智力+1

B、恋爱物语(恋爱物语):妮露 友好+1　丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1:妮丝迪 友好+1

C、战记(战记):A 修正+1;D 修正+1;指挥能力+1

(接第 8 问)

第 8 问:若然要哥哥你率领军队的话,你认为怎样的军队是最理想的?

A、少数精锐(少数精锐):佣兵数上限-1;A 修正+1;D 修正+1;M 修正+1

(接第 9—1 问)

B、个别力量虽弱,但却是大部队(个人の力は弱くても大部队):佣兵数上限+2

(接第 9—1 问)

C、作为指挥官的自己非常强(指挥官である自分が非常に强い):力量+2;守备力+1;炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2;风耐性+2;地耐性+2;圣耐性+2;精耐性+2;物耐性+2

(接第 9—2 问)

D、能忠实地服从自己指挥的部队(自分の指挥に忠实に从う部队):魔法 ATTACK1;魔法 PROTECTION1;MP 上限+2

(接第 9—2 问)

第 9—1 问:那么,创造最强部队所必要的能力是什么呢?从以下选出来吧。

A、高昂的志气(高い志气):A 修正+2 D 修正+2:M 修正+2

B、优越的机动力(优れた机动性):指挥能力+2;MV 修正+1;D 修正-2

C、铁壁的守备力(铁壁の守り):D 修正+2　M 修正+4;魔法 RESIST

D、粉碎敌人的破坏力(敌を粉碎する破坏力):A 修正+2:MV 修正+1

(接第 10 问)

第 9—2 问:在战斗开始时,哥哥你认为以下什么是必要的?

A、丰富的战术知识(丰富な战术知识):智力+3;MP 上限+2;魔法 SLEEP

B、冷静的判断力(冷静な判断力):判断+3;MV+1

C、非比寻常的战斗能力(并外れた战斗能力):力量+3;守备力+1;炎耐性+4;冷耐性+4;雷耐性+4;风耐性+4;地耐性+4;圣耐性+4;精耐性+4;物耐性+4

(接第 10 问)

第 10 问:呃、呃!哥哥所喜欢的类型(女孩子)是哪种?

A、天真烂漫的少女(ちょっぴり甘えん坊で元气な少女):妮露 友好+2;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;西妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

B、外表坚强但其实内心寂莫(一见しつかりしてるが、寂しがりや):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好+2;西妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

C、令人担心而令你想保护的女性(危なつかしくて守ってあげたい女性):妮露 友好-1;丝法莲露 友好+2;安祖莉娜 友好-1;西妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

D、年纪较大的温柔女性(年上の优しい女性):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;西妮娜 友好+2;妮丝迪 友好-1

E、刚强但可靠的姐姐型(气が强いが、しつかりなてるさんタイプ):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;西妮娜 友好-1;妮丝迪 友好+2

(接第11问)

第11问:最后的问题是假如哥哥要战斗的话,会是为了什么而战的呢?

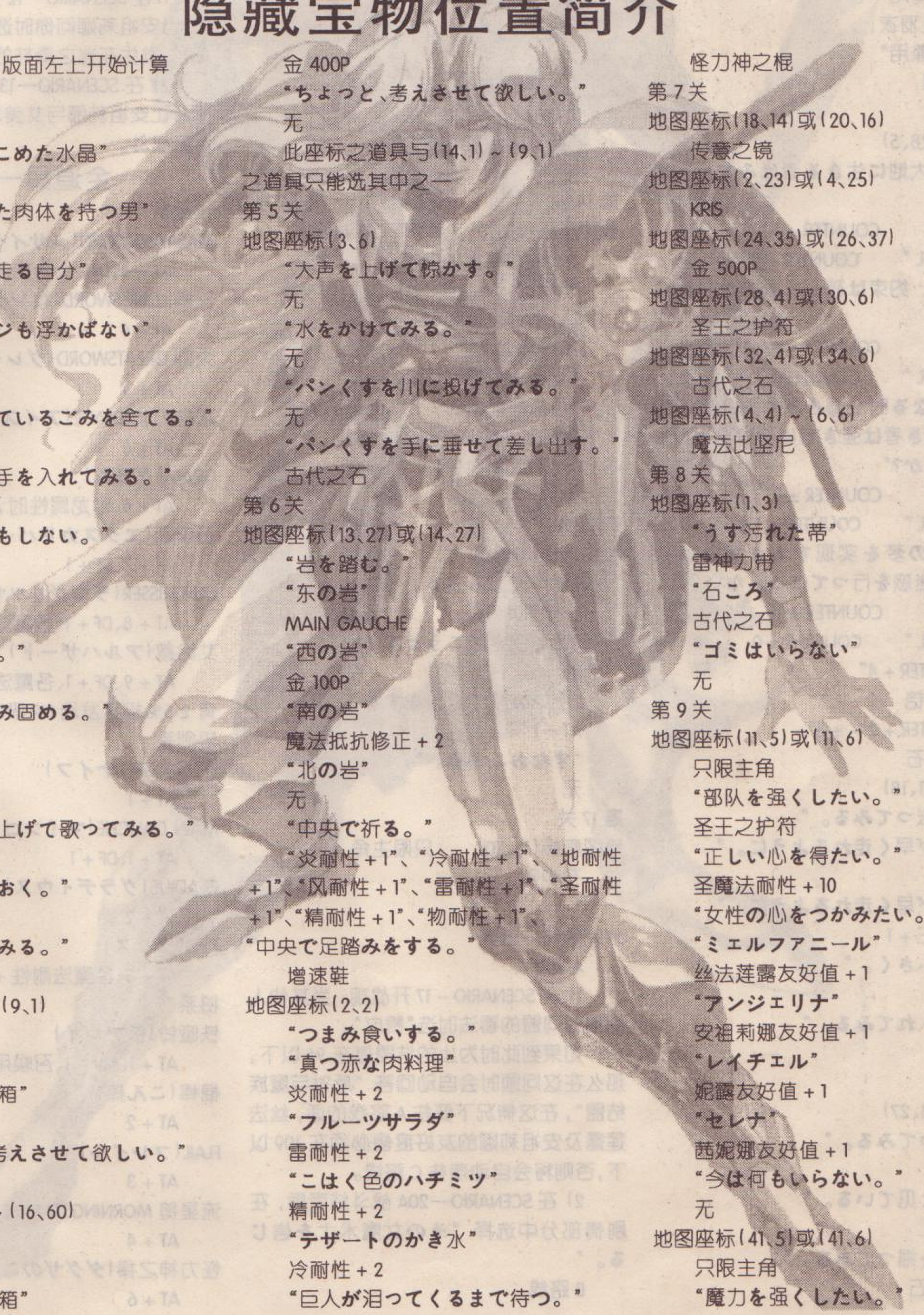
A、为得到想要的东西(欲しいものを得るため):力量+2;守备力+1;A修正+1

B、为了保护最重视的东西(大切なものを守るため):"魔法HEAL1;妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;西妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1

C、为了复仇(复仇のため):力量+3;A修正+2;结盟值+1

D、不想为自卫以外而战(自卫以外の战いはしたくない):守备力+1;炎耐性+1;冷耐性+1;雷耐性+1;风耐性+1;地耐性+1;圣耐性+1;精耐性+1;物耐性+1;D修正+1;M修正+2　结盟值-1

隐藏宝物位置简介



地图座标是由版面左上开始计算

第1关

地图座标(31、30)

"炎の魔人をこめた水晶"

炎之宝珠

"锻え拔かれた肉体を持つ男"

AT+2

"风のように走る自分"

增速鞋

"回のイメージも浮かばない"

无

地图座标(15、34)

"周围に落ちているごみを舍てる。"

MP上限+1

"ゴミの中に手を入れてみる。"

小刀

"臭いから何もしない。"

无

第2关

地图座标(2、4)

"掘つてみる。"

星之耳环

"しつかり踏み固める。"

无

第4关

地图座标(3、6)

"大声を张り上げて歌つてみる。"

无

"そつとしておく。"

知力+1

"蹴飞ばしてみる。"

无

地图座标(14、1)~(9、1)

"长细い箱"

WAND 魔杖

"正方形の小箱"

金 400P

"ちよつと、考えさせて欲しい。"

无

地图座标(9、60)~(16、60)

"平たい箱"

劲练

"正方形の小箱"

金 400P

"ちよつと、考えさせて欲しい。"

无

此座标之道具与(14、1)~(9、1)之道具只能选其中之一

第5关

地图座标(3、6)

"大声を上げて棕かす。"

无

"水をかけてみる。"

无

"パンくすを川に投げてみる。"

无

"パンくすを手に垂せて差し出す。"

古代之石

第6关

地图座标(13、27)或(14、27)

"岩を踏む。"

"东の岩"

MAIN GAUCHE

"西の岩"

金 100P

"南の岩"

魔法抵抗修正+2

"北の岩"

无

"中央で祈る。"

"炎耐性+1"、"冷耐性+1"、"地耐性+1"、"风耐性+1"、"雷耐性+1"、"圣耐性+1"、"精耐性+1"、"物耐性+1"、

"中央で足踏みをする。"

增速鞋

地图座标(2、2)

"つまみ食いする。"

"真つ赤な肉料理"

炎耐性+2

"フルーツサラダ"

雷耐性+2

"こはく色のハチミツ"

精耐性+2

"テザートのかき水"

冷耐性+2

"巨人が泪つてくるまで待つ。"

怪力神之棍

第7关

地图座标(18、14)或(20、16)

传意之镜

地图座标(2、23)或(4、25)

KRIS

地图座标(24、35)或(26、37)

金 500P

地图座标(28、4)或(30、6)

圣王之护符

地图座标(32、4)或(34、6)

古代之石

地图座标(4、4)~(6、6)

魔法比坚尼

第8关

地图座标(1、3)

"うす污れた带"

雷神力带

"石ころ"

古代之石

"ゴミはいらない"

无

第9关

地图座标(11、5)或(11、6)

只限主角

"部队を强くしたい。"

圣王之护符

"正しい心を得たい。"

圣魔法耐性+10

"女性の心をつかみたい。"

"ミエルファニール"

丝法莲露友好值+1

"アンジエリナ"

安祖莉娜友好值+1

"レイチエル"

妮露友好值+1

"セレナ"

西妮娜友好值+1

"今は何もいらない。"

无

地图座标(41、5)或(41、6)

只限主角

"魔力を强くしたい。"

冕
“魔法の效果を强くしたい。”
魔法修正 + 1
“正しい心を得たい。”
圣魔法耐性 + 10
“今は何もいらない。”
无
・此座标道具与(11、5)或(11、6)的道具只能选其中之一

第 11 关
地图座标(12、35)或(13、36)
“男性专用”
金 200P
“女性专用”
天女之羽衣
“男女兼用”
水晶棒

第 12 关
地图座标(28、5)
“この大地に生きる者はみな平等てあるか?”
“はい” COUNTER + 1
“いいえ” COUNTER ± 0
“规则、约束は破られるためにあるか?”
“はい” COUNTER ± 0
“いいえ” COUNTER + 1
“いかなる时も强き者は弱き者を守ら、また弱き者は强き者に助けをこわねばならないか?”
“はい” COUNTER ± 0
“いいえ” COUNTER + 1
“自分の梦を实现するためとはいえ、他人の迷惑を行ってはならない。”
“はい” COUNTER + 1
“いいえ” COUNTER ± 0
“COUNTER + 4”
大地之铠
“COUNTER + 2 ~ + 3”
古代之石
地图座标(41、18)
“引っ张ってみる。”
“自分が早く走れるように。”
MV + 1
“佣兵が早く走れるように。”
MV 修正 + 1
“穴をふさく。”
无
“水を入れてみる。”
无

第 13 关
地图座标(14、27)
“手折ってみる。”
无
“じっと见ている。”
无
“根元を掘ってみる。”
古代之石
地图座标(49、3)
“歌ってみる。”
“安祖莉娜或丝法莲露的时候”
冕
“妮露的时候”
纹章
“其他人物时”
小刀
“ノックしてみる。”
“在 SCENARIO 8 见过侏儒族时”
金 1000P
“没有在 SCENARIO 8 见过侏儒族时”
“ここは危ないですよ。”
金 1000P
“别に……。”
无
“用などない。”
无
“蹴飞ばしてみる。”
无

第 14 关
地图座标(31、40)
“バカじゃないの?”
无
“いよ、美少年!”
指挥能力 + 1
“死ぬまでやってろ!”
“由烈崎说话时”
烈崎的指挥能力 + 1
“其他人物时”
无

第 15 关
地图座标(17、45)
“默って立ち去る。”
一金 500P
“花を引き拔こうとする。”
袍
“ケンカ腰で返事をする。”
AT—1
“すなおこ谢る。”
无

第 17 关
地图座标(11、30) 只限主角
石中剑

分支条件一览表

A 路线

1) 在 SCENARIO - 17 开战前，当其他人问你对同盟的看法时选“赞成”。

如果到此时为止的结盟值在 95 以下，那么在这问题时会自动回答“反对与魔族结盟”，在这情况下要往 A 路线的话，丝法莲露及安祖莉娜的友好度便必须在 109 以下，否则将会自动前往 C 路线。

2) 在 SCENARIO—20A 战斗结束后，在剧情部分中选择“その女魔术士を信じる。”

B 路线

1) 即使胜利条件是“敌之全灭”以外的版面中亦尽可能全灭敌人，令结盟值上升。

2) 在 SCENARIO—20 战斗结束后，先在剧情部分选择“お前を信じるよ”，然后再于荷西鲁引诱你成为同伴时选“停滞はいけない”。

如果结盟值达到一定程度以上(112 以上)，则自动会回答“停滞はいけない”前往 B 路线，相反若过低(104 以下)便会自动回答“满足于这世界(この世界に满足している)”而前往 A 路线。

C 路线

1) 在 SCENARIO—12 开战前的剧情部分中，当安祖莉娜问你时选择“どうしてそれを?”，发生在迷之森林的事件。

2) 在 SCENARIO—13 ~ 15 之间，在战斗部分让安祖莉娜与艾美莉进行一次以上的直接战斗。

全道具一览

长剑系

MASIYANSWORD(メサイヤンソード)
AT - 4、DF - 2、A 修正 - 2、经验值 2 倍
长剑 LONGSWORD(ロングソード)
AT + 4
大剑 GREATSWORD(グレートソード)
AT + 5
冰之刃 ICEBLADE(アイスブレード)
AT + 5
GRAM(グラム)
AT + 6、对龙属性时 AT + 11
石中剑(エクスカリバー)
AT + 7、DF + 1
LANGRISSER(ラングリッサー)
AT + 8、DF + 1、各魔法耐性 + 10
艾哈撒(アルハザード)
AT + 9、DF + 1、各魔法耐性 + 10、战斗后有 2 5% 机率发动 HP 吸收或 MP 吸收。

短剑系

小刀 KNIFE(ナイフ)
AT + 1
MAIN GAUCHE(マインゴーシユ)
AT + 1、DF + 1
GLADIUS(グラディウス)
AT + 2
KRIS(クリス)
AT + 3、各魔法耐性 + 5

槌系

铁哑铃(铁アレイ)
AT + 1、MV - 1、召唤用道具
棍棒(こん棒)
AT + 2
FLAIL(フレイル)
AT + 3
流星槌 MORNINGSTAR(モーニングスター)
AT + 4
怪力神之棒(ダグザのこん棒)
AT + 6

雷神之枪(ミョツルニル)

AT+7、雷耐性+15、召唤用道具

斧系

手斧(手斧)

AT+2

战斧 BATTLEAXE(バトルアックス)

AT+5

恶魔斧 DEVILAXE(デビルアックス)

AT+7、DF-4、MV-1、圣耐性-15

古代之斧(ルーンアックス)

AT+8、各魔法耐性+5、MV-1 攻击后 25%机率发动封术魔法

骑枪

骑兵枪 LANCE(ランス)

AT+5

血之骑枪 BLOODYLANCE(ブラッディランス)

AT+3、圣耐性-10、攻击命中时会有 HP 吸收

炎之骑枪 FLAMELANCE(フレイムランス)

AT+6

龙骑士的骑枪(龙骑士の骑枪)

AT+7

魔炎枪(ズフタフ)

AT+8

杖系

木杖(スタッフ)

AT+1、魔法射程距离+1

WAND(ワンド)

知力+5、魔法射程距离+2

巫师杖(ウィザードロッド)

AT+1、知力+5、魔法射程距离+4

灼热之杖(灼热の杖)

AT+2、知力+8、各魔法耐性+5、魔法射程距离+4、召唤用道具

龙王之杖(龙王の杖)

AT+3、知力+8、各魔法耐性+5、魔法射程距离+4、魔法范围+1

爪系

军刀爪(サーベルクロー)

AT+4

杀人爪(キラークロー)

AT+6

弓系

短弓 SHORTBOW(ショートボウ)

AT-2、DF-1、MV-1、间接攻击 3 格

妖精弓 ELFINBOW(エルブン・ボウ)

AT-3、DF-3、MV-2、间接攻击 5 格

幻惑之弓(まどろみの弓)

AT-4、DF-5、MV-2、间接攻击 8 格

阿提密斯之弓(アルテミスの弓)

AT-2、DF-7、MV-3、间接攻击 10 格、攻击目标是指挥官时有 25%机率发动混乱魔法

半身甲系

铁片甲(プレートアーマー)

DF+5、MV-2

骑士铠甲(ナイトプレート)

DF+5、MV-1

斗魂甲(オーラプレート)

DF+5、精耐性+5

装甲服(アサルトスーツ)

AT+10、DF+10

铠系

大地之铠(大地の铠)

DF+2、MV-1、冷耐性+8、地耐性+12、指挥官命令前 10%机率发动回复力量 1

锁链甲(チェインメイル)

DF+3、MV-1

龙片甲(ドラゴンスケイル)

DF+3、炎耐性+12、冷耐性+5

艾利亚斯之铠(アエネアスの铠)

DF+4

盾系

斗魂盾(オーラシールド)

DF+3、各魔法耐性+2

古代力量(ルーンフォース)

DF+4、各魔法耐性+3

皮革铠系

硬皮甲(ハードレザー)

DF+2

服装系

凡士林(ワセリン)

炎耐性-5、召唤用道具

袍(ローブ)

DF+1、各魔法耐性+2

雷神力带(メギンギョルズ)

DF+1、AT+5%、召唤用道具

魔法比坚尼(マジカルビキニ)

DF+1、各魔法耐性+10

梦幻袍(ミラージュローブ)

DF+2、除圣耐性外各魔法耐性+5

天女之羽衣(天女の羽衣)

DF+2、各魔法耐性+8、召唤用道具

暗之法衣(暗の法衣)

DF+3、除圣耐性外各魔法耐性+10(连佣兵)、圣耐性-10(连佣兵)、召唤用道具

女神之裙(女神のドレス)

DF+2、各魔法耐性+8(连佣兵)、解毒能力(SKILL)、召唤用道具

装饰品

冕(ティアラ)

知力+5、魔法射程距离+2、魔法范围+1、MP+12

皇冠(クラウン)

指挥范围+2、A 修正+3、D 修正+2

龙王之冠(龙王の冠)

知力+5、A 修正+5、D 修正+2、炎与冷耐性+8、召唤用道具

十字架(クロス)

D 修正+1、除圣耐性外各魔法耐性+2(连佣兵)、圣耐性+5(连佣兵)

精灵石之指轮(精灵石の指轮)

知力+5、MP+6、除圣&物耐性外各魔法耐性+10(连佣兵)

水晶棒(クリスタルアンク)

DF+1、D 修正+1、除圣耐性外各魔法耐性+5(连佣兵)、圣耐性+8(连佣兵)、命令前 10%机率发动防御 1 魔法

星之耳环(スタービアス)

魔法范围+1、各魔法与召唤魔法消耗 MP 降至 75%。

靴系

增速鞋(スピードブーツ)

MV+2(连佣兵)

饰物

颈链(ネックレス)

指挥范围+2、D 修正+1、雇用佣兵数+1

纹章(アミュレット)

各魔法耐性+20(连佣兵)

霸王之首饰(霸王の首饰り)

A 修正+2、D 修正+2、可雇用佣兵数变成 4

古代之石(ルーンストーン)

LV10 时回复至最初的转职，但能力可维持

魔术系

宝珠(オーブ)

MP 上限提高 50%

圣杯(タリスマン)

A 修正+3、D 修正+1、圣&精耐性+5

炎之宝珠（炎のオーブ）MP 上限提高 50%、魔法射程+1、炎耐性+20

圣王之护符(圣王の护符)

知力+13、D 修正+3、圣&精耐性+10(连佣兵)

天使之羽根(天使の羽根)

A 修正+3、D 修正+2、各魔法耐性+15(连佣兵)、召唤用道具

神圣指环(ホーリーリング)

魔法射程+2、魔法范围+1、MP+10、A 修正+2、除圣耐性外各魔法耐性+15(连佣兵)、圣耐性+20(连佣兵)、召唤用道具

血之盟约(血の盟约)

A 修正+4、D 修正+2、知力+8、除圣耐性外各魔法耐性+20(连佣兵)、圣耐性-20(连佣兵)、召唤用道具

小秘技

巧妙的装备法：即使是一些本来不可装备的道具，只要是持继地装备着便不会有问题。

例如水兵本来是不能装备“增速鞋”的，但只要在之前的职业时装备了增速鞋，便可继续装备下去，不过一旦解除便不能再度装备了。

选关秘技：在游戏中读取记录的画面中，对准前三个选项中的任意一个，顺序按 L・Y・→R・R・A 即可。不过只能选择已经通过并记录下来的关。

选听音乐：在“PRESS START BUTTON”的画面中，顺序按 A、Z、Y、X、A、Z、X、Y 即可。

责编:PERFECT

光明力量Ⅲ·剧本1

光明再现 力量永存

如果说“光明力量”在国内有十几万拥趸，恐怕一点儿也不过。的确，它太有名、太受欢迎了。正如这几天编辑们刚刚说为什么土星还不出其续作之时，唰，一道电光闪过，这款开发度已达60%的“Ⅲ”就展现在眼前了。

SS	厂商 SEGA & SONIC	类型 S·RPG
	媒体 CD-ROM	发售日 预定12月

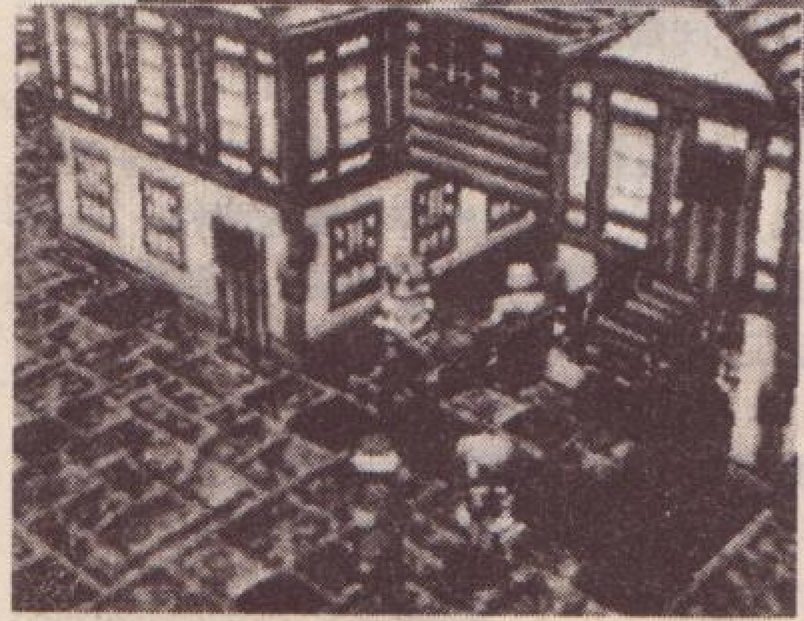


在大家的热切企盼下，Ⅲ代即将登场！

看到这篇文章的题目，大家也许会觉得奇怪，“剧本1”是什么意思？其实，“光明力量Ⅲ”是由3部作品构成，12月发售的就是第一部分，称为“剧本1”。另外的“剧本2”和“剧本3”将预定由明年春天和夏天发售。



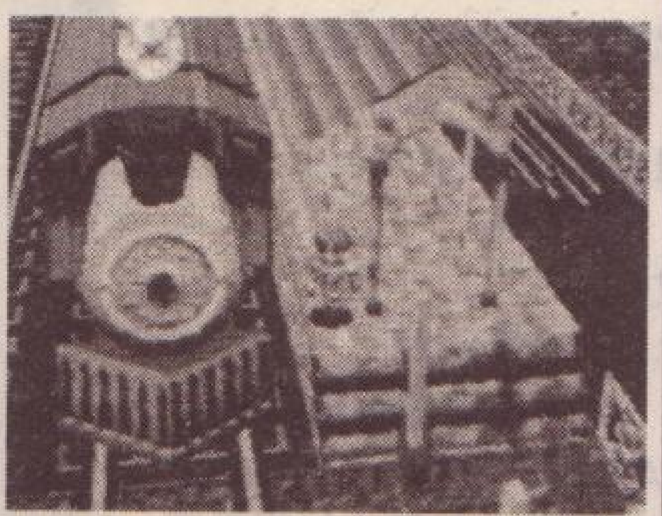
▶本作由2D变为3D，原有的那种感觉也会改变吗？



◀排起队来也是一大串吧！游戏角色还是很多的。

三部分的剧情是同步的

可以肯定的说，这三部作品的所描述的故事是不同的，所以主人公也是不同的。但这部作品在时间和空间上却是同步的，即主人公们共存于同一世界。这样，第1部主人公所作的事情就会影响到第2、3部的事件及人物。而且，当第一部的主人公遇到其他主人公时，是敌是友还要看是否性格相符，是否有利益冲突，是不是很象现实社会？



▲会在火车站遇到谁呢？也许会是个掌握关键的家伙吧！注意你的行动可能会对今后的故事产生很大的影响哦。

SHINING FORCE III

五名主要角色的介绍

目前，游戏的剧情——甚至序幕的剧情——仍不明，但从下面对五位角色的介绍中，大致可以了解到一些。在游戏的世界中，阿斯比尼亚共和国与泰斯托尼亚帝国是相互对立的，游戏的故事大概就因此而展开了吧！



梅迪昂

泰斯托尼亚帝国的第三皇子，是戴米奈特皇帝与一民女所生。由于从小由平民母亲抚养，与贵族社会隔离，所以特权意识薄弱，并对贵族社会持批判态度。他的两个由皇妃所生的兄弟非常瞧不起他，不拿他当兄弟。

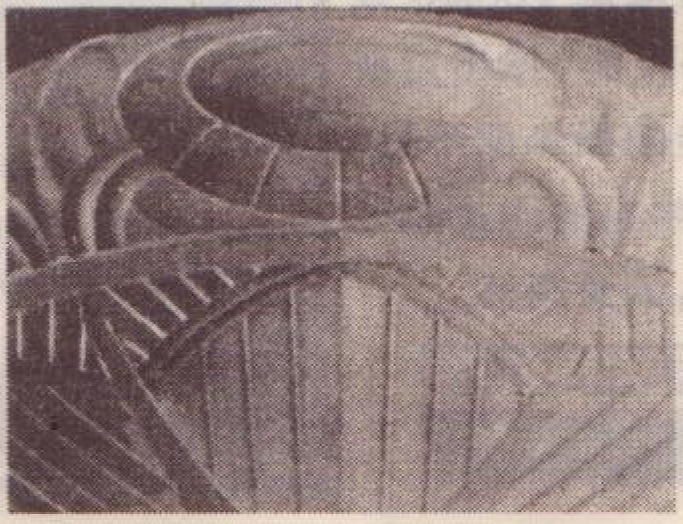


辛比奥斯

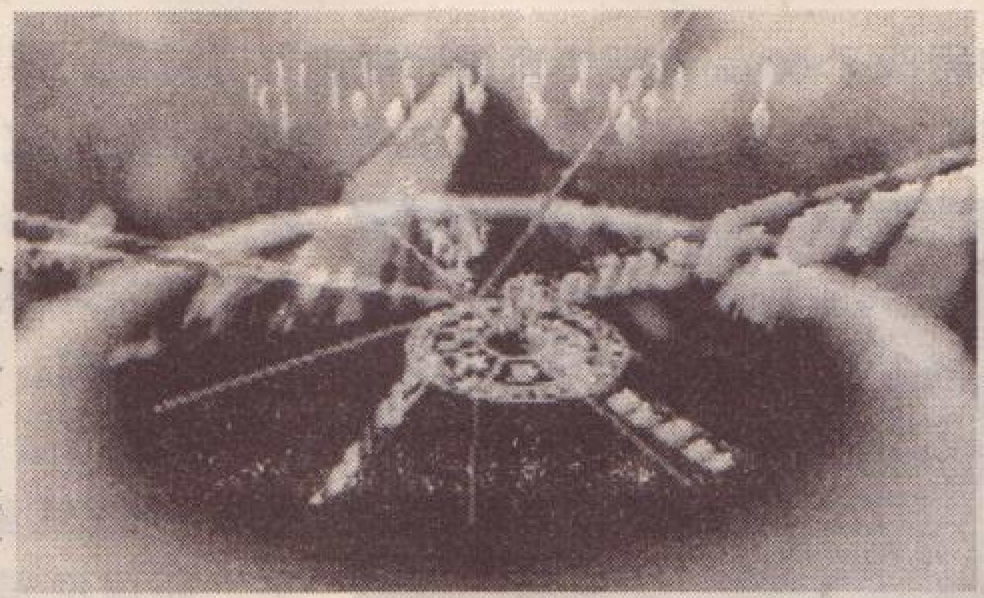
这位手中持剑，背后背着盾的少年就是剧本1中的主角——辛比奥斯。他是阿斯比尼亚共和国小领主康拉德的长子，从小接受父亲平等理论的教育，非常厌恶帝国社会中那种地位不同制度下造成的不平等。当父亲病倒在床上时，他接替了父亲的职位，参加到反对不平等的斗争中去。精灵玛丝克琳和狐圈族的克瑞丝是他青梅竹马的随从。

在真实的3D世界中冒险

在制作了"光明圣柜"之后，SONIC显然已经对制作完全3D的游戏有了一定的经验。这款游戏也是在完全3D的世界中进行的，背景、房屋、树林、人物，一切都是POLYGON组成的，而且视角可以随意变换，使空间感和立体感十分强。



▲游戏中还会有大量CG动画。

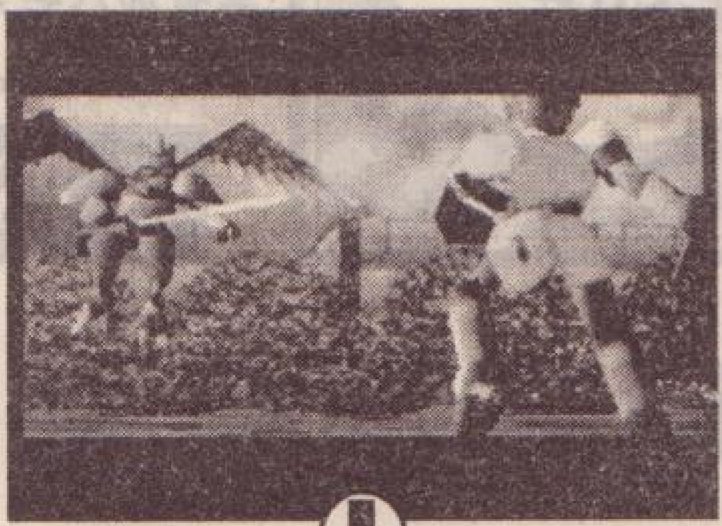


▶作为RPG要素之一的魔法在本作中当然也会保留下来同时也继承了前作的风格。

战斗也是在3D的世界中进行的

大家关心的战斗系统，我在这里可以向大家说："请放心吧！"本作的战斗系统继承了前作中大受欢迎的模式，而且完全变成了3D的世界，虽然更进一步的战斗画面还没有公布出来，但从现有的来看，也能感觉到那种大迫力了。

普通攻击的连续画面



▲辛比奥斯准备攻击敌人了。注意背景丰富多了。



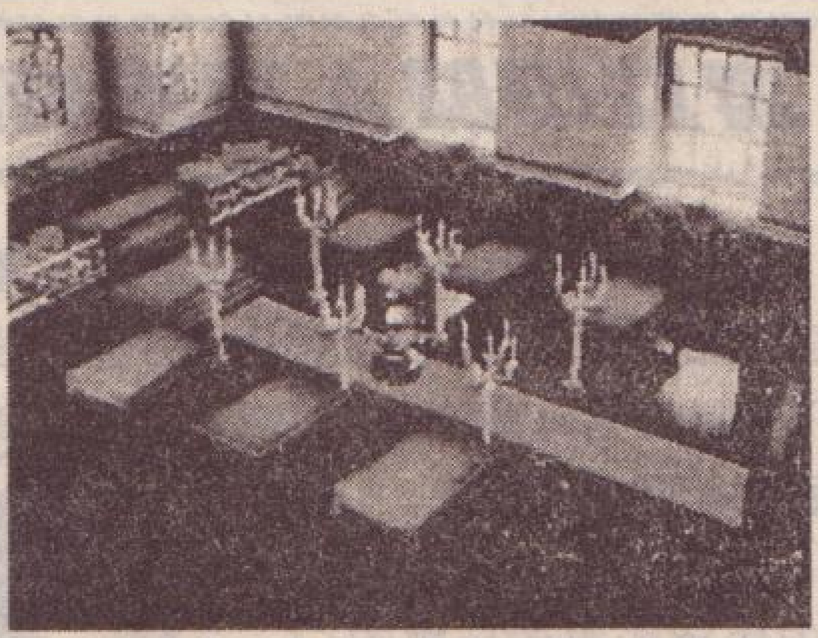
▲挥刀奋力一击，砍出的刀光象不象「街霸ZERO」。

Ⅲ代的世界比前代更有现代感！

Ⅲ代中的世界基本上与前两代相同，以中世纪欧洲的人文景观作为大背景。所不同的是，游戏中还有从海底浮出的机械城、蒸气火车等中近代工业革命的产物，使游戏更有现代感。加上怪异的种族、绚烂的魔法等，这款游戏可说是空想科学与幻想世界的结合作品。



▲这个奇怪的机械装置，一看就知道是工业文明的产物，其实这类东西在Ⅱ代中已初露端睨了。



▲无论现实还是在本作中，教会都将继续存在下去，并发挥着巨大的作用。



●克瑞丝

同玛丝克琳一样从小同辛比奥斯一起成长并做为随从的狐圈族女僧侣。虽然与性格开朗的玛丝克琳是最好的朋友，但与她的性格正好相反，克瑞丝是个沉着冷静，很内向的女孩。



●玛丝克琳

从小就跟辛比奥斯在一起成长的精灵族女魔导士，是辛比奥斯的随从。她的性格开朗奔放，是辛比奥斯军中很重要的一员。另外，她同狐圈族的少女克瑞丝是好朋友。



●旦塔莱斯

优秀的半人马族，是康拉德军中首屈一指的骑士，为了支持代替生病的父亲而参战的辛比奥斯而存在。当他与年龄相仿的辛比奥斯相遇时，便一起决定为了获得共和国的元勋将军和领主的名誉和康拉德的理想而战。

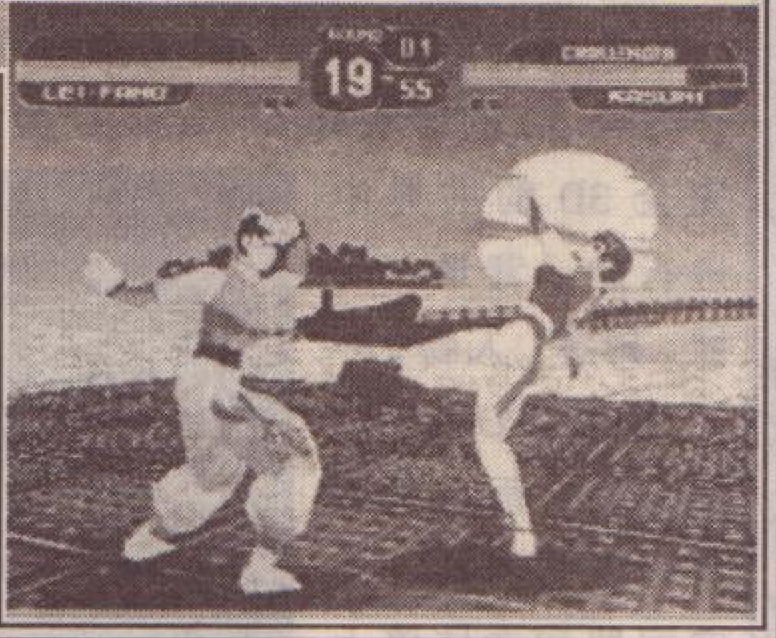
死或生

决斗胜负 生死之间

"DEAD OR ALIVE"这款游戏是TECMO经SEGA授权后用MODEL 2基板开发的，推出后获得了相当大的成功，抛开其极佳的操作感不提，单看那八名角色的个性，在多如牛毛的同类游戏中已是不俗，此番向家用机移植，倍受期待。

SS、PS | 厂商：TECMO | 类型：3D－FTG

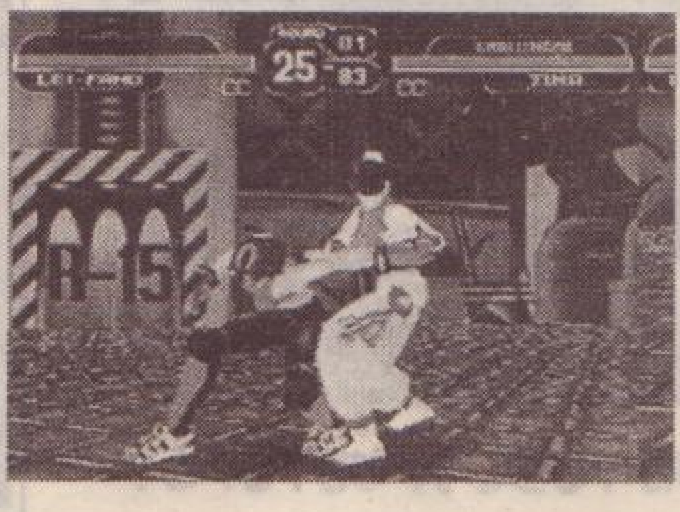
发售日：97年10月9日可发售SS版



呈现高速推进1/60秒的高画质影像

这是一款强调角色魅力的格斗游戏，它与诸多华而不实的虚幻派3D－FTG相比，多了一份实打实的感觉，用TECMO在美国E3展上的一句话来说，这是"Pure Hands-On lethal Combat"，没有武器，没有魔术般的"移形换位"，只有拳脚一双。DEAD OR ALIVE，在公平的演武场中，任你选择，死生之间，岂容怠慢？！

本款游戏起用了两个CPU，将DSP运用在POLYGON画面及影像的处理上，并发挥出最强大效果。如同大家在"VF2"和"LAST BRONX"中所看到的一样，此次作品也成功地展现了60fps的超快速画面推进处理技巧。将DSP发挥至极限的计划，或许可说是SS的首度尝试吧！这一点从不断更新的角色、细腻的背景中大概不难了解。开发小组说：比街机版更为进步了。挑战动作灵活度及优美性的创举，应可说是SATURN 3D格斗的最高峰了。



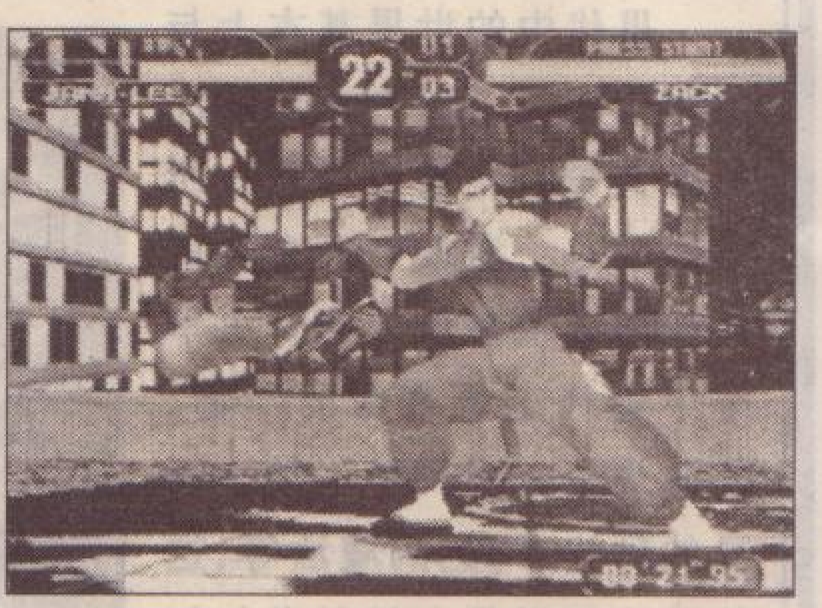
游戏中的人物具有鲜明的性格特征

这是笔者在街机上"练"过此游戏后印象颇深的一点。招式的华丽夺目并不意味着格斗游戏的必然成功，反而容易起到负面作用，人物也是一样，厂家无不希望游戏中的角色能得到玩家的"注目"，于是乎竭尽全力对角色进行包装，力图求"新"求"怪"，这样一来，猛一看还行，看多了就会觉得无甚新意，继而生厌，其实格斗人物还是贴近现实些更能受到玩家长久的喜爱，这一点SEGA公司的某游戏可以证明（仅管这比较难于达到）。那么怎样才能塑造出这栩栩如生的人物呢？



从"死或生"这款游戏中看，开发者在角色形象的绘制上是下了一番功夫的，人物的气质完全可从其外貌上看出，各角色都是平常人，穿平常衣，没有一丝一毫的刻意修饰，但是他们的面目表情却"隐约"反映出其内心所想，尽管他们当中有些人都穿着同样的名牌（？！）旅游鞋，却无法抹杀自己的个性——以上全是美工的功劳——大家可曾还记得SEGA某反映城市下层青年生活的持械格斗游戏中那个名叫黑泽的家伙？一眼望去，是否觉得其够COOL，够帅？一身西装，里面套件红衬衣，一双白皮鞋，头上系条带子，再来把木刀，仅此而已，"死或生"的美工也是将角色描绘得极朴素，却真实，显然，朴素不代表可笑。

另外一点，这部游戏各角色的个性从其格斗动作中也可很容易的看出来，尤其是那个叫JANN·李的比较瘦的年轻人，他练的功夫酷似截拳道，一举一动都充满力度感，与自身外型非常吻合，很有点李小龙的味道。再有就是名叫蒂娜的那位女摔跤手，确实是式如其人，她看上去不但一点也不凶狠，反倒像个阿姨般，使出的摔投技也是那么温文尔雅，令对手在不知不觉间即被"摆平"。在塑造人物型象的过程中，TECMO好像并没有在配音上花费太大的"心血"，而实际效果却异常出色，完全没有"取宠"之嫌。



话扯得有点儿远，但从中正可以看出一部优秀3D格斗游戏的制作是基于真实自然之上而非简单包装一下就能得到玩家的认同，街机犹为如此。

独特的格斗系统产生出复杂的战术

这里要提到的是名为“防卫姿势”的技巧，它是可以牵制打击技和投掷技的防卫系统，其正发挥着巨大的作用，首先是可以架开打击技的“双手平举防卫”，然后是对展开防御的对手施展的“抓举攻击”。在对打击技上虽占有一定优势，但在防卫中须小心反被投掷技打倒。



▲如果不能掌握各种型态的技巧与防御之间的关系，将很难在游戏中获胜。首先由基本知识开始了解。

『死或生』格斗系统相关图

打击

包含了打、踢对手等要素的打击技。从攻击到命中在某些情况下需要一定的时间，其有效范围也会因技巧的不同而有所不同。动作开始进行时则完全无法施展投掷技，但在攻击力发生前可以用抓举攻击，发生后就能用双手平举防卫来应付，可说是较为方便。

防御

可抵挡打击技，但对于抓举攻击和投掷技无效。由于可代替双手平举防卫，因此在看出了对手的动向后就可使用此技。

投掷

专门对付防御与姿势的技巧，但比起打击技或抓举攻击，效力稍微小了一些，而且，在打击技的动作发生后，投掷技就变得完全无效，在这项条件外，可转化为打击技，且依据不同的打击，还可连接其他投掷技。

姿势

遇到打击技时用双手平举防卫，在防卫时用抓举攻击比较有效，抓举攻击可与他技合用，双手平举防卫是连结受身技，但这些技巧都会因为使用不同的角色而引发出不同的后继动作，玩家须小心为上。

双手防卫姿势

这是躲开对手攻击的技巧，在按键的同时生效，如果失败（如对手不出招时，或对手使的是想像外的招式），则一定会出现不同时间的硬直，而使对手有机可乘，因此应尽可能快速使出打击技，出招后双方的关系、位置和状态都会因技巧的不同而有所改变。



▲制止对手的攻击后，便可由我方取得有利状况。

抓举攻击姿势

性质上与投掷技相近，但是在攻击动作发生后，处于毫无攻击力状态下仍可和本技巧结合，而且，可运用的时机也较多，在双方稍微分开的空档即可马上使用。与投掷技一样，有二段、三段及组合技，如能全部加以结合，一定能给对手以重创。



▲相对于投掷技，最大的缺点是必须花很长的时间，才能将敌人抓住（技成立）。若说防御键的使用方法，是左右这游戏的重点，一点也不过份。

其他的系统

●取消投掷

对于某些投技或防卫技，只要按 G（防卫）+P（拳），或 G+P+K（脚），即可使那些技巧无效，但难在要看准时机。

●受身

当角色掉到危险地带时，看准时机按下 H+P+K，即可避免引发爆炸，然后可利用空中组合技逃离该区，这是很重要的技巧，应熟练掌握，因为危险地带给玩家造成的伤害绝对是超乎想像的。

●危险地带

在各主场的周围是一个像网状物的地区，受到特定的打击技或投掷技攻击而从空中落到该区域将会引发爆炸，先是使角色掉血，然后伴随着咚的一声巨响，角色被反弹到高空中，若对手原来使的就是空中组合技，那后果可就真是不堪设想了。



▲K.O. 时死者被弹至超高空。

●连续投出(姿势)

可与一此特定的投掷技、抓举攻击技的第 2、第 3 技结合，以增加本技破坏的威力，但由于有取消投掷技的存在，所以此技未必一定能施展成功。



▲小霞的投技——飞燕逆落

街机轰动巨作，次世代移植乃盛事一桩！

片头CG动画其水平如何？



家用机只有一点比街机强，就算是 MODEL 2 这样的超级强力基板，总不大可能作它一段 3D 动画让正准备投币的玩家先欣赏一番，而家用机却可以很轻松地办到这点，作得好一些还能够得到玩家的大段赞美，似乎这比游戏性本身还重要，难怪厂家愈发看重之。这次 TECMO 的动画质素不低，其中的人物动作也更加精致，但是按国内玩家的打分标准(是被 PS 某游戏的开场动画拔了头筹？)来评判，不知又能如何？好在这次土星 PS 两大机种同时移植，谁的"动画水平高"，请对此特别感兴趣者作一了结。本游戏翻版后同样有全新的 CG 动画可供欣赏。

对于 SS 的三维机能，似乎还不能简单的用"不如 PS "来评价，这其中有许多原因，其中重要的一点就是开发者的技术力如何，以及其制作游戏的态度是怎样的，"生化危机"就是一个例子，同为 32 位元主机，并不存在它能作这个游戏而另外一个就一定作不了，不可否认，PS 在 3D 上的确占有优势，但 SS 不也推出这个游戏了吗？而且有可能推出二代。PS 引以为荣的"镭射风暴"已移植到土星上，近期"ZERO DIVIDE"(机器人格斗)也要从 PS 搬到 SS 上来，还有那个"汪达尔之心"同样会出现在光环下。同 GAME ARTS 为了保证"格兰蒂亚"的效果而专为 SS 开发了新的 OS 相似，"死或生"开发组此番也是全力以赴，誓必改变某些人对 SS 三维格斗的印像。

"希望能做到完全移植以上的程度"

DOA 的 SATURN 版绝不是一项单纯的移植作业，其工程之浩大，简直是在创造一个新的游戏了！将大型机的 MODEL2 基板与土星版并行作业，几达终极忙碌的开发小组，一一道出 SS 版的开发构想，下面对此进行一归纳。"总体上说用土星来制作 3D 格斗游戏，在技术上有着相当多的困难点，但很庆幸的，这些已全部克服了，而且在制作上也十分顺手。"——板垣。



▲左一为制作人板垣伴信先生，他是全体总指挥。中间为五十峰先生，负责动作部分的工程。右一为加藤先生，负责画面。

在街机中加入"防卫姿势"系统后颇受玩家的欢迎，但在人物的动作上仍有些生硬，另外在对战时似乎均衡感也不太够的表现，这次 SS 版统统会加以改良，以期达到完全移植的精美程度。但是这毕竟是将高挑战性的 MODEL2 基板之游戏进行移植，开发组有何特别的感觉呢？

"SATURN 原本与 MODEL2 的表现手法就不同，但是我们想让玩家在操作时，能同时拥有两种感受，如此一来当然又多花了一倍时间在制作上，但是 POLYGON 处理、组织及动作上也都做了改进。在画质的解析度上，虽然有很多手法可以运用，但效果都不理想，最后仍是使用了 DSP，将 SATURN 的 POLYGON 能力增强了五成左右，最后进行程式总整理时，真是一步一脚印。"——板垣。



▲J·李正在施展大技。



▲太极高手的这个动作特别像结城京的某招。

这款游戏为了追求角色真实的动作而采用了动态捕捉系统，家用版并没有简单的把街机进行照搬，而是对其做出改进，以使玩家重新体验到游戏中的乐趣。

"动作方面角色的技巧大都经过重新设定并做了不同的变更，如果慢慢看的话，应该可以发现以前一些有缺失的设计都已不见了。在角色身体的动作上，我们分为主要与次要部分，例如踢腿时，主要的动作就着重于下半身和脚，当主要动作快速的动了一下，属于次要部分的上半身也会慢慢地跟着晃动了一下，整体看起来就是一种很自然的动作了。在这些动作中，我们一直在实地演练中(笑)，只要一发现有不对劲的地方，便马上取消该动作。"——五十峰。

开发组打趣的说："谨以此游戏做为对 SEGA 的一项赠礼，请看看画面，并比较一下其他的 3D 格斗游戏，给出一些评价，让我们更有信心。"



▲这看上去应当是小霞的追打技，她张开双臂好似翅膀状，于是此技名为"翼割"？

责编：天师

F1 模拟竞速

技术智慧 缺一不可

目前多数赛车游戏都很讲究“驾驶技术”，像什么甩尾、侧滑之类，世嘉公司的“拉力”、“DAYTONA”等就属于此，虽说这乐趣无穷，但难免使一些非“专业”玩家望而生畏，为了使更多的人能轻松地享受到 RAC 的心跳，这款构思独特的游戏应运而生。



SS	厂商:SEGA + AKI	类型:RAC + TAB
	发售日:97年10月9日	

包含棋盘类游戏要素的“TACTICS FORMULA”有何特点?

SS 玩家其实并不缺赛车游戏，高水准的“Sega Touring Car Championship”即将登场，SEGA 并没有以完全移植为最高目标，而是加以大幅度改良创新以求给玩家带来意外的惊喜，但那仍然是要靠操纵技巧和运气来决定胜负，这款“TF”则可弥补这个“缺点”，因为它是让你利用“头脑”进行比赛的。

本作中除了单人玩的“锦标赛模式”(WORLD CUP)，还有可 4 人同时进行的“多打模式”(MULTI PLAY)，游戏中共有 21 个场地，全部真实存在的知名赛道，如果大家的实力相近，而差别只是在操作技巧时，就可利用下面崭新的设计来体验赛车的乐趣。除了车速之外，“智慧”才是致胜的关键。



◀选择高水平的参赛队以减少在PIT站的停留时间。

游戏的进行方式

在一圈的赛程中，大约有 30 个回合的区间，而玩家在每个区间中，都要事先输入指令，当全部输入完毕后，就可看到在这个区间的行驶方式，然后要重复相同方式使赛车抵达终点。



▽为了争取胜利的4个步骤

1 赛车设定



在「一般模式」中，将要配合天候、路线情况等，进行 7 种参数的设定。还有，在针对初学者的「新手模式」中，可以选择直线路面型、弯道型、均衡型等三种赛车，玩家在最初时可先利用这种模式，练习比赛的技巧。

3 操控调整



决定速度后，接着就要选择前进的路线。这时能够考虑外侧、内侧、外侧的转弯方式，或是巧妙地阻止敌车前进。另外，如能使用扰流板，也能减轻轮胎或是燃料的损耗，这样就可取得优势并在赛程中获胜。

2 油门、刹车调整

调整与赛车移动有关的速度。这时可先观察敌车的动向以及路线情况，巧妙调整刹车与油门。

再有就是根据情况也要着重甩尾转弯或超车的技巧，唯有充分发挥赛车的性能，才有机会获胜。

4 重播



调整操控性能后，就可利用重播式，确认行车的情形。另外，这个模式包括电脑赛车在内，最多能有 22 辆赛车同时行驶，赛程中敌车会进行阻碍，并可看到甩尾转弯等各种技巧，这将使比赛的紧张气氛大大增加。

多多得点，就可以对自己的赛车进行性能提升

● MAX SPEED

自车的最大速度。游戏最初状态为 210Km/h，随着玩家得点的增加而增加到 240、270……依次类推。

● ACCEL

自车最大加速度。初状态为 60Km/h，随着得点增加而依次变为 90、120……。

● BREAK

最大减速度。与加速度相似。

● SUSPENSION

悬挂。游戏初期为 NORMAL(正常状态)，每两个 POINT 就可使自车装备上性能更为优良的减振装置。

● TIRE

轮胎。一般而言是耐磨性能越高则其对地面的附着力就越低（LOW GRIP），HIGH GRIP TIRE 的持久性差。游戏中有多种关系的轮胎可供选择。



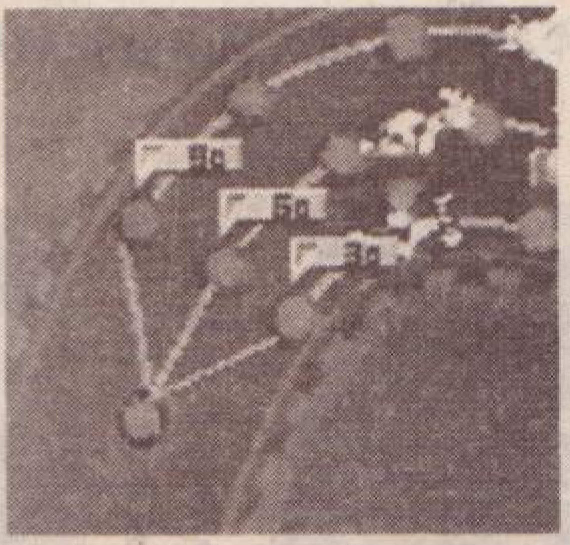
▲在自由设定各项指标时还应考虑到天气和赛道距离的影响。

● FUEL

玩家可选择 30～120 的赛车带油量，众所周知，整车质量越大，其速度就越低；另一方面，油带的多则可免去经常进 PIT 点的烦恼，又节省了宝贵的时间。这种矛盾就要靠玩家的战术来解决了。

线路各区间上的“红、绿、蓝、黄”标识是什么意思？

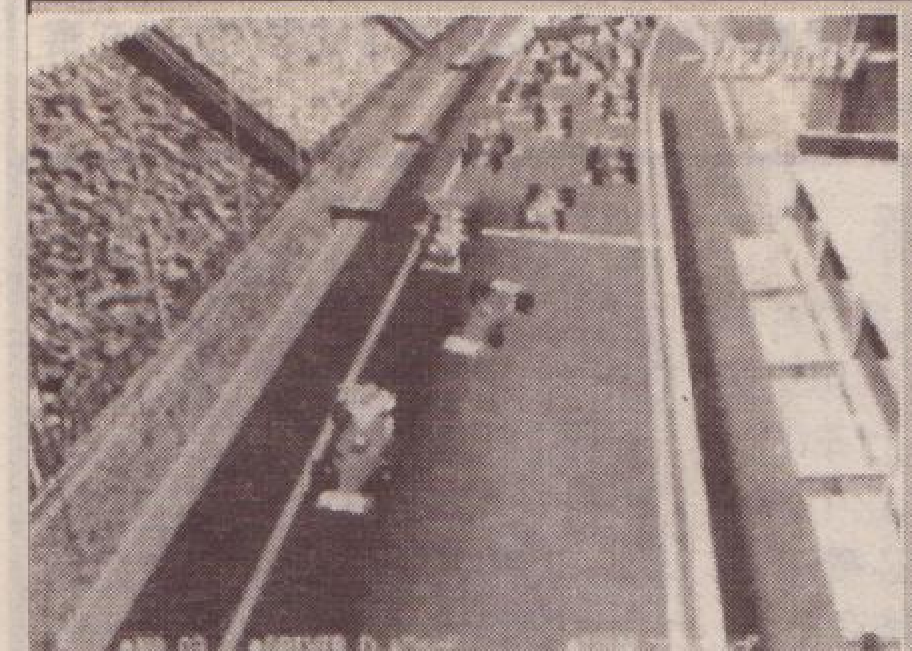
这可与 RGB 三基色无关，它是在警告玩家不要将车速提的过快，以免翻车。其中蓝色表示安全地带，在这段路上以大速度行驶翻车可能性几乎为零；黄色区就应比较小心了，在此不仅容易和敌车相碰撞，更易滑出赛道；而红色区就十分危险了，自车必须限速在一定的范围以内才能保证顺利通过，用现状车速减去减速度得出剩余速度，游戏画面上已根据离心原理算出各点速度，选择适合你的那一条才能物尽其用，发挥出最大效果。



此类急弯要求速度限制在指定范围以内，因为车子性能会有所下降，否则事故难免。



▲撞出去再想回来可就不容易了。“复归作业中”将使你落后，可见弯道上一定要小心。



▲极为真实的游戏画面，紧张感并没有任何减少，好像亲临赛场一般，而车手就是你。

赛车游戏中没有了速度感的表现怎么可以？

这确实是玩家所关心的问题，本作中据开发者介绍，基本上在高速前进时，将会通过较多的格子。另外，在操控调整中，由于会出现竞争车辆，所以在超车前进时，会使玩家产生“哇！想不到同时能超过两辆车”的速度感。再有就是调整操控性能之后的 REPLAY 模式，将会忠实再现赛车从开始到抵达终点的过程，这时可以看到漂亮的超车画面，或是赛车侧滑回转，这时就像即时处理的游戏一般，采用 POLYGON 的画面来表现，如果自己取得有利位置，并不断超车前进时，感觉一定会觉得很过瘾，而这也是本作特别希望玩家能够体验的地方。

在刹车、油门调整中，玩家都有各自的视窗，这是只要按 LR 键就可切换选项画面，玩家将看到自己目前的情况、前方路面或是敌车的位置等。另外在文字讯息中，也会显示到弯道之前到底距离多少格，目前必须要降低多少速度才不会发生转弯失控的情形。进入 PIT 地点之前，当油料只够再跑一圈，游戏画面会提示尽快去加油。正是因为这许多亲切的设计，所以玩家必须仔细参考，并做出正确判断。

▶选择一支实力强劲的车队，投入到这最激动人心的方程式赛车中去吧！



责编/天师

次世代天空

雷亚战机 II

超级空战 二次登场

那些曾经对 PS 版“镭射风暴”喜爱有加的 SS 机主们终于不用再羡慕他人了！SS 即将推出这款优秀射击游戏的改良版，但不是原创 TAITO 公司移植，而是由 MEDIA QUEST 承担，并更名为“雷亚战机二代”，以示区别早期 SS 上 TAITO 的“LAYER SECTION”。

SS　厂商：Media Quest　类型：STG
发售日：97 年 10 月 30 日



又是一次土星风格的移植—— 操作感 100%

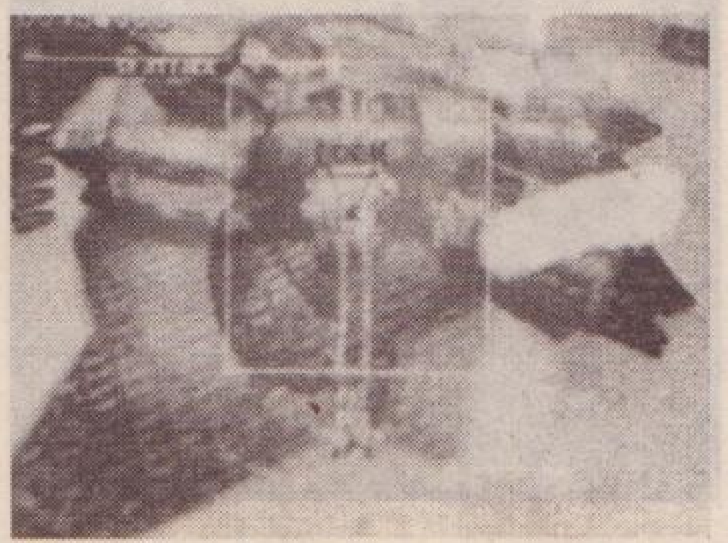
原街机“RAY STORM”是一部反应良好的射击作品，单纯从 STG 的手感上讲，应该说 2D 才是“正宗”，但那只是游戏者的感觉，旁观者则感受不到，而这部游戏就做到了“让在一边看的人也能获得紧张感”，原因就是它将画面中活动物体以及背景全都以 POLYGON 的形式来表现，大大增加了游戏的迫力。

将街机游戏完完全全的再现于家用机上，除非是家用机比业务用基板高出一个级别或是具备互换性，否则根本不可能。这样就能想清楚为何 SS 的三维处理能力“有些力不从心”了，试问目前哪一个机种在移植 SEGA MODEL2 的游戏时能够轻轻松松？



▲得知 SS 版又因某项机能的不足而将一些小方面“缩水”，土星迷不知有何感想，寄望 SEGA 新机种能互换 MODEL3。

变化是在所难免的，问题是怎样“掩盖”家用机的不足。PS 版的“RAY STORM”跟街机比起来，只能说是移植度比较高，完全移植也还不敢说，土星版也是一样，由于 SS 主机没有 3D 半透明机能，游戏中相关爆炸效果的处理上就会有些“微妙”的变化，到底是个什么样子，相信能说得过去，也许某些玩家会说“对此我已习惯”。



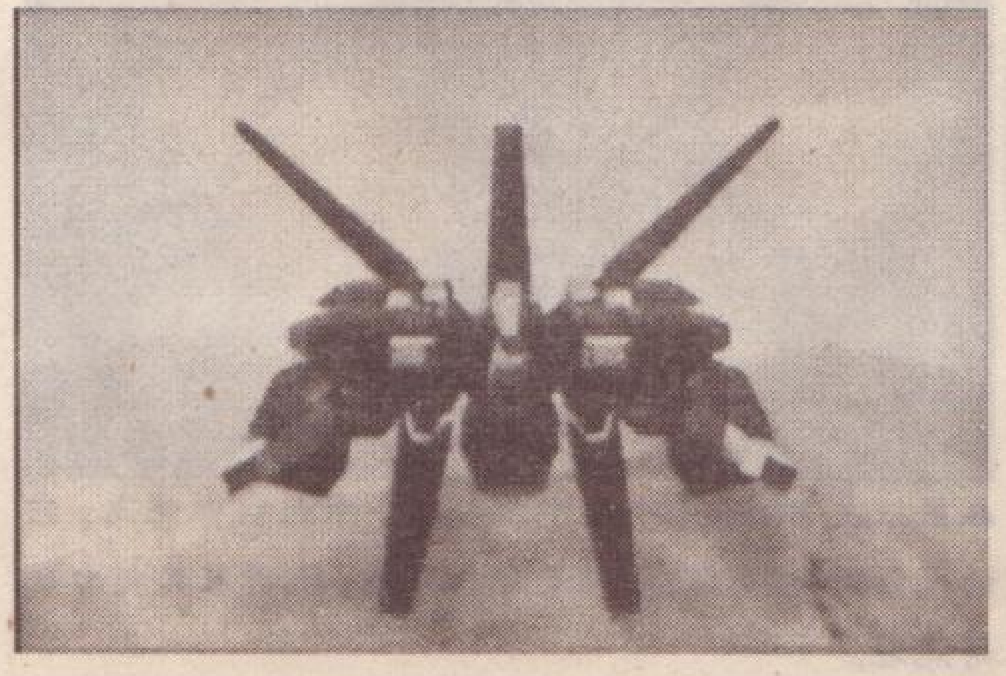
▲这艘陆上战舰当大家在 PS 上第一眼见到时，恐怕就已被其超级灵活的移动动作所吸引，32 位机的魅力。这是 SS 版的爆炸画面，请硬件迷注意其与 PS 版的差异(距)。(？！)

但是土星的长处是在游戏的操作感上往往不存在什么问题，这其实才是本质，在三维游戏中 SS 比较擅长的也正在于此，还有像 60fps，SS 似乎毫不费力。在这部游戏中，土星将对 PS 版的缺陷进行改进，力求使玩家有一个全新的印象。

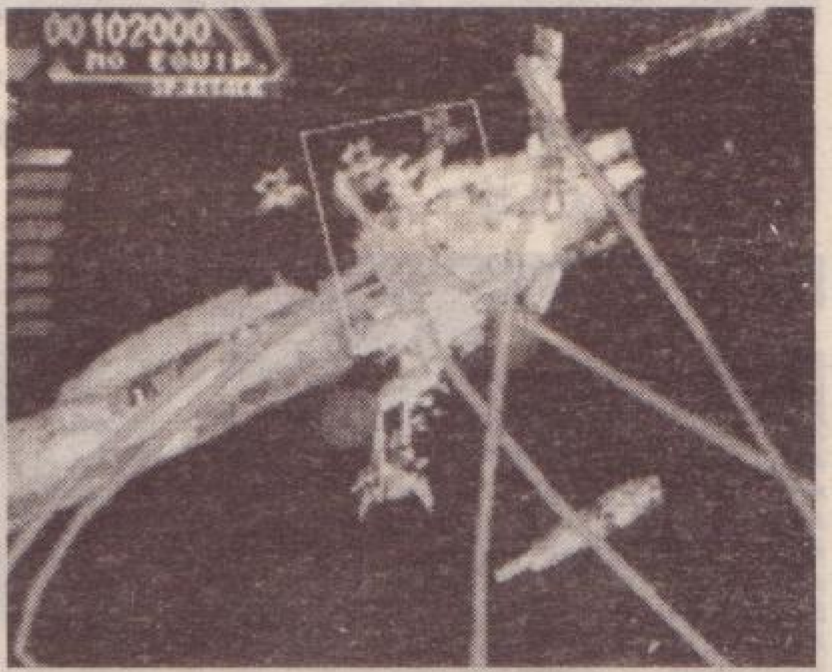
既然是后来移植，就不能没有原创要素！

同 PS ARCADE 区别 1　随着情节发展而穿插于游戏的三维动画被追加

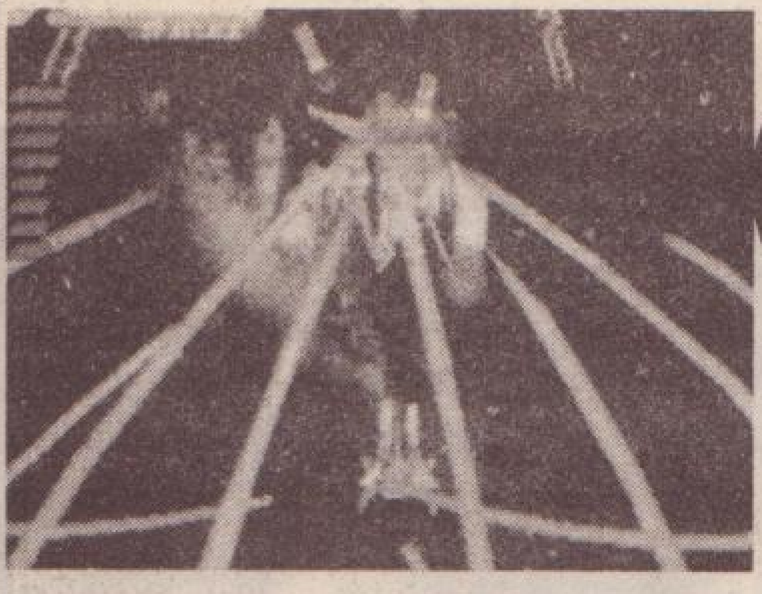
本次向土星移植，最大的特色就要算这 CG 了，不仅在片头，连各关间都有衔接剧情的动画，很好。关于角色，在此只能透露有限的 一点点，也许此时大家已见到了吧，其时他们就是乘座 R—GRAY 系列机体的一男一女，到底那有着白发且带有野性眼睛的男性和另一位神秘女性会作何种演出呢？



◀如此美伦美焕的战机，基本排除 R—GRAY1 的可能，希望它这身外表能够分散敌人的注意力。



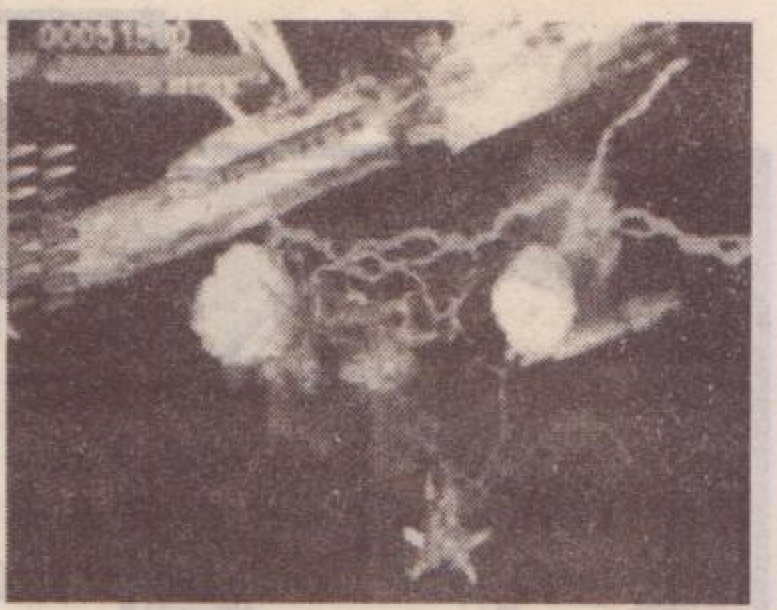
▲上面这种阵势在普通的 2 维射击中是见不到的，巨大的 POLYGON BOSS 名叫 HANNIBAL，该太空战舰具有精确制导光子鱼雷，8 束强力激光也在恭候着您的到来。



▲RG—1与敌周旋时的雄姿。LOCK ON LASER最大锁定数8,机炮4列,范围广火力强,持久力差,对敌机穿透力弱。

同PS ARCADE 区别2 可选机体增加到3架

游戏时玩家可以从3架备选战机中挑选出自己最中意的一架，主要是从射击时的感觉出发，哪个看着顺眼打着上手那就是它了！千万不要忘记“LOCK ON”是这部射击游戏的乐趣之源泉！



▲R—GRAY2，最大LOCK ON LASER数高达16，备穿透力特强之机炮，2路移动时具残像。



▲从这个画面中我们惊喜地看到“SELECT STAGE”字样，对于非射击类玩家就有了较强的吸引力。

同PS ARCADE 区别3 SCORE ATTACK模式可令你成为射击游戏的高手！

●射击游戏比什么？

分。

●如何获得高分？

练！

❶要多击坠敌人。

❷要多用锁定击坠敌人。

●你也有打STG的天分？？

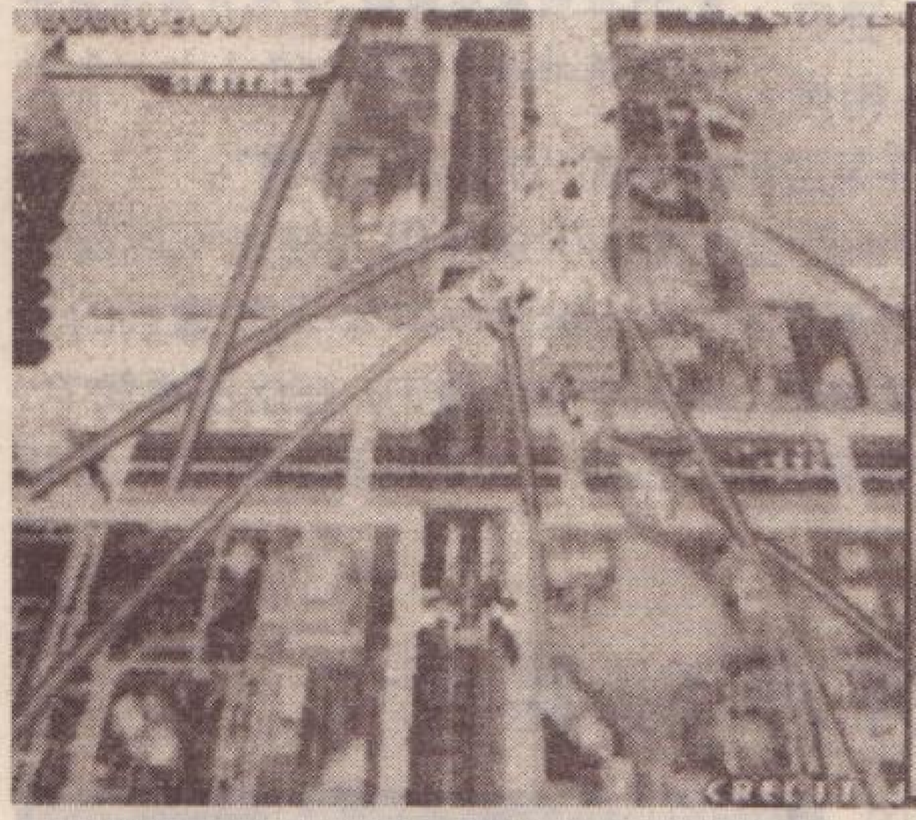
用事实来证明吧！！

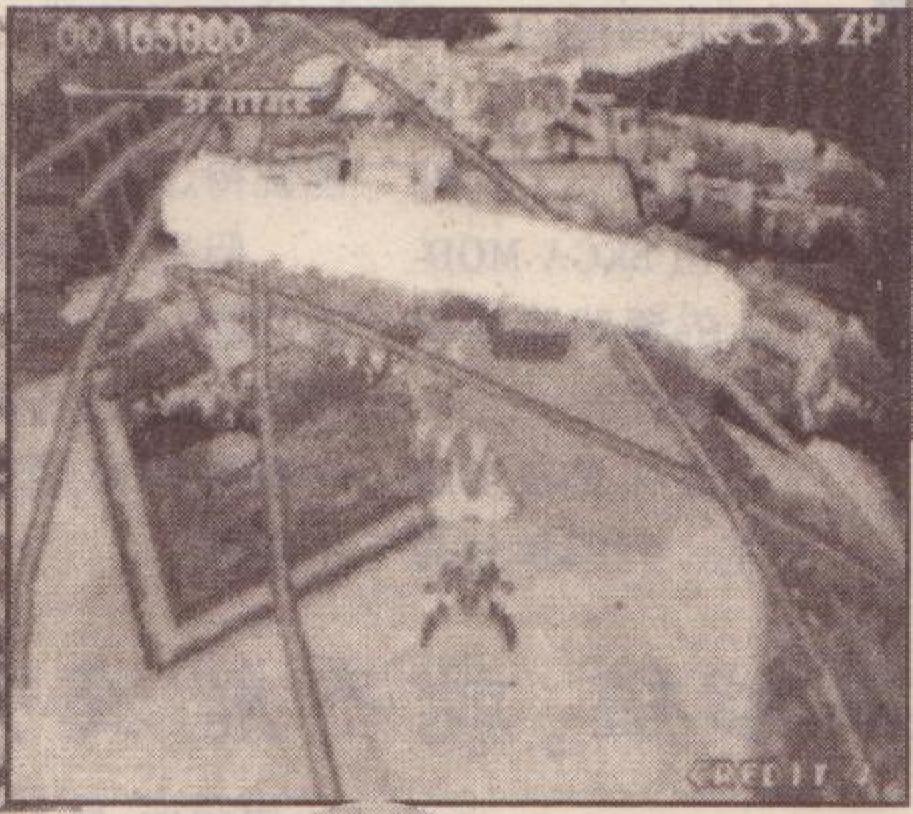
好消息！

同街机和PS版比起来，SATURN此次将“OPTION”进行了大幅度地充实，这是体帖玩家的明确表现之一。包括难易度在内的许多细微设定被追加，各级水平的玩家都可以安心了。



▲第二关的BOSS玩家要本着“全面照顾”的想法进行攻击，其每一部分都有可能被破坏。





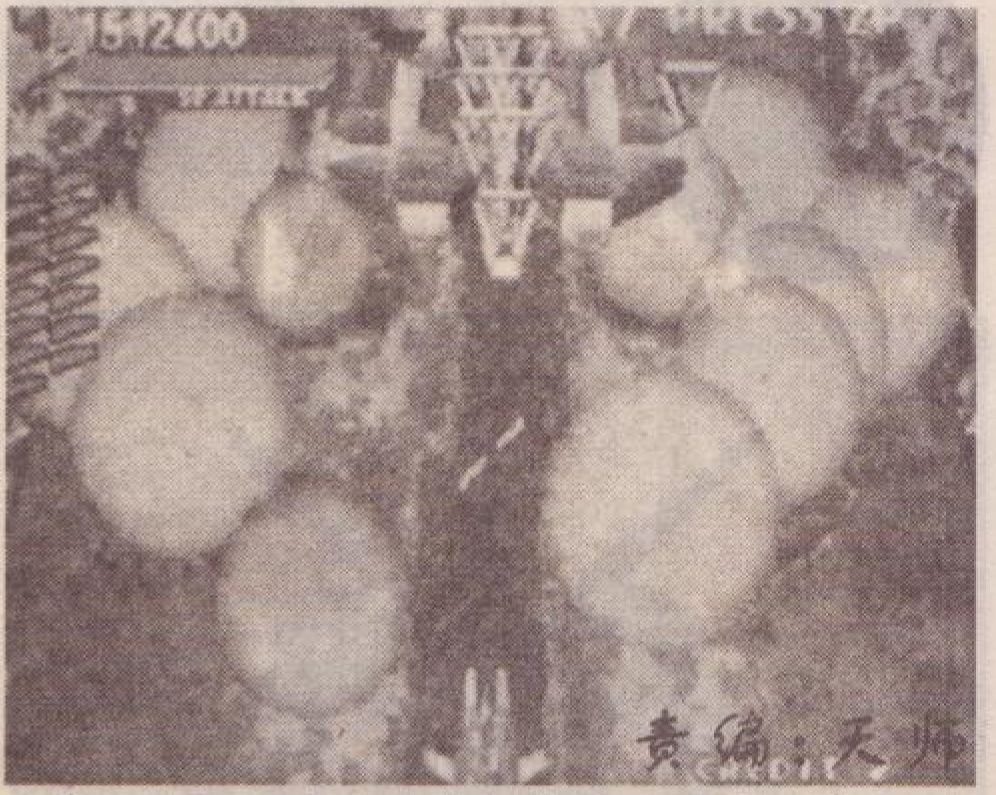
◀第一关中的这个经典的BOSS又中了LOCK ON LASER，真惨！

▲这些地面上的小坦克或炮台之类的东西，只能用锁定目标的方式予以痛击，LAYER SECTION的精华全在这上面了。

多彩的舞台！

海陆空





责编：天师

▲第三关BOSS是个大型机械人，于天空中乱飞，它的武器种类很多，特别是那些巨炮，须利用其火力死角规避。

超级大富翁

精打细算 小心应付

提到《大富翁》，玩友们自然会想起那一度红透半边天的PC游戏“大富翁”系列。而其它类似的游戏也曾一度泛滥成灾，以至于三国时代的文武英杰们也要到商海中畅游一番……如今，MD也有自己的《大富翁》了，而且与其它系列大不相同，相信这对于世嘉迷们一定是个好消息吧。

MD	
厂商：熊猫	类型：TAB
容量：24M	



MD终于有了自己的《大富翁》游戏！

各有来头的角色，你选谁呢？

阿土　年龄：32

阿土是个勤奋的农民子弟，其父不惜变卖家产，让阿土闯事业。阿土感激父亲的苦心，于是收拾起行囊，准备闯出一片新天地。

小马哥　年龄：22

小马哥对金钱一向豪爽，做生意也是卖力有加，所以搏得老板的青睐，决定出资让他创业，借此给他多点磨炼的机会。

钱大宇　年龄：40

钱大宇赤手空拳，是在商场上打滚多年的前辈。他积累了多年的血汗，更想在商场上占有一席之地。于是放手一搏，期待马到成功！

莉莉　年龄：25

莉莉家境清苦，在现实社会逼迫下，在灯红酒绿的生活中，省吃俭用。但这并非长久之计。她决定用多年的积蓄，好好闯出一番事业来！

游小星　年龄：17

游小星从小生长在富贵人家，虽然还是个学生，但家里却迫不及待地要她独当一面，所以出资让她学习，好让她在商场上有一番作为。

陈壹修　年龄：?

陈壹修（一休?），据说他是从外国来的和尚（日本?）。他筹钱的目的是为了在家乡建造一座更大的庙宇。除此之外，便不得而知了。

以上六人是玩家可以选择的，还有两个人——齐哈木和金宝库会在游戏开始时向玩家挑战。无论你选何人游戏，起初的资产都是2000万元；而齐、金二人的资产却是各4000万元！（费厄泼赖?）



◀注意！齐哈木和金宝库就要前来挑战了。

充分利用公共设施，才是胜利的保证！

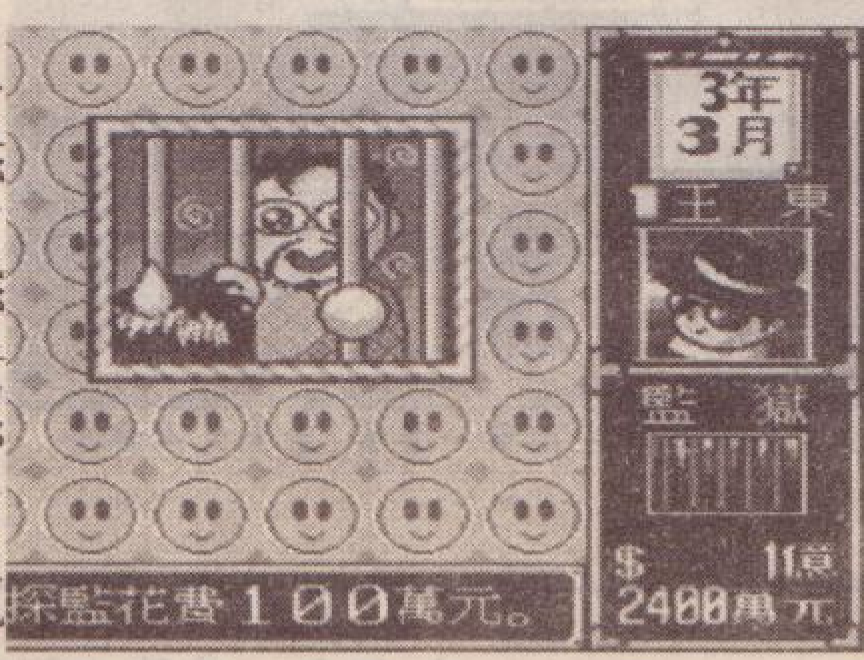
银行：进行存款和提款，利率2%。

商店：购买道具或出售宝物。

城市：每座城市都会有各自不同的产业，在这里可进行投资，变卖或使用道具。（详见后文）

机场：搭飞机到达你想去的机场。（要花钱呀！）

医院：若被对手击伤，则进入此处修养，若路至医院，则需交探病费100万元。



▶天哪！我哪来的那么多罪犯朋友呀！

监狱：若作歼犯科，或被对手陷害，则进入此处反省；路至此处则交探监费100万元。

幸运点：30多种幸运的事件随机出现；或为老虎机金钱大放送、六合彩中的一个小游戏。

歹运点：30多种不幸的事件，令人欲哭无泪。但可用防护道具避免。

警报！警报！下面这东西虽算不得什么公共设施，但确实很可怕！它就是——穷神。

穷神一般在有人到达终点后自动在某人头上出现。如果是小穷神，它还会成长为大穷神；同时它肚子里的坏水也越发的……有如涛涛江水，连绵不绝，一发不可收拾！被穷神附上，免不了破财、住院、牢狱之灾。结果不是元气大伤就是一败涂地。但也可以用防护道具避免。

看吧，这就是富翁的生财之道！

游戏开始前，必须决定年数(1～99)。当时间达到应有的年数时，就按个人的总财产的多少决出胜负。再有，走一次的时间是一个月，而不是一天。记住了？



▶可去的地方真是不少。可是到底从哪开始我的冒险呢？

游戏时间定下以后，会出现一张中国的版图，标有若干城市。COM将随机从中选出起点城市和终点城市。游戏者一律由起点出发，奔向终点。先到者可得到一大笔奖金。而后COM将再选定一个终点……奖金一开始为3000万元，随后以200万元逐步递增。

基本规则就是这样，但你想凭此成为富翁吗？哈哈哈……你还差得远呢！

防人之心不可无，害人之心更不可无！

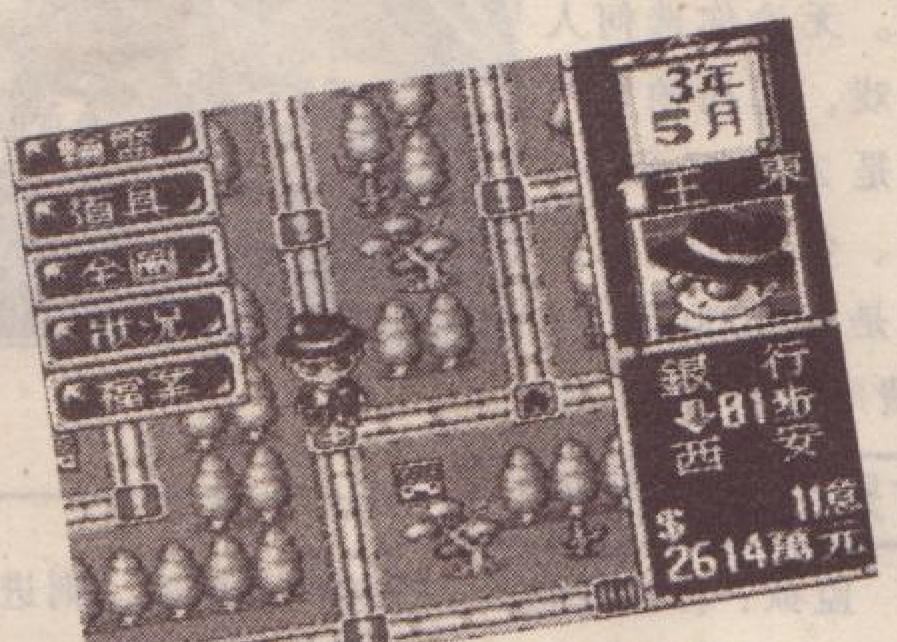
为了顺利到达终点，道具是必不可少的。保护类道具主要是防止对手使坏，或避免歹运点的不幸；而使用类道具则是使自己的游戏过程更顺利，或是用来陷害对手。道具最多带10个，保护类和使用类各五个。至于道具的具体用途还是由玩家们自己探索吧。



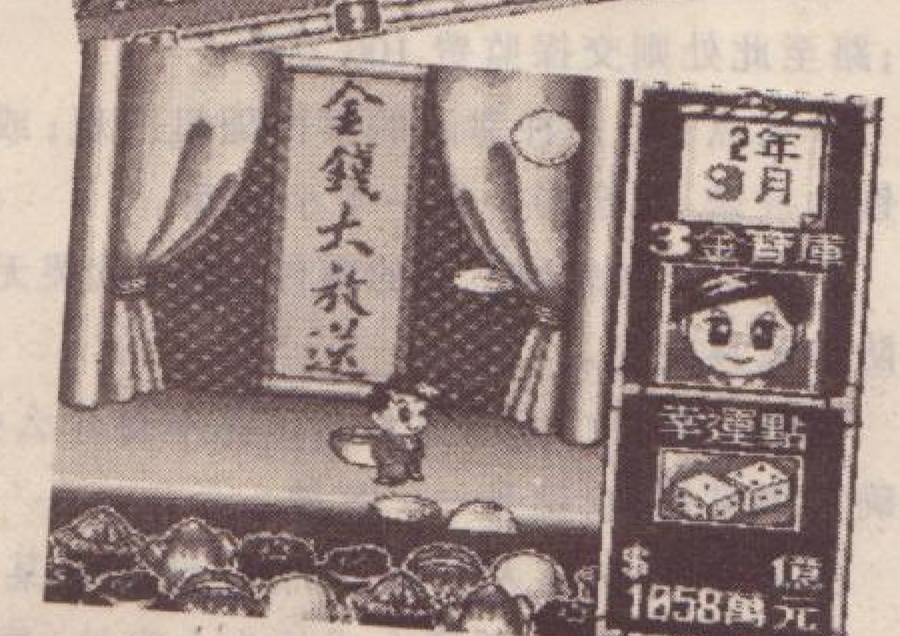
◀哎呀！这么大的金币就摆在桌子上，真是不可思议！

注意听了！我要教你必胜的战术！

游戏初期，由于资金很少，不要过早地把宝贵的金钱存入银行。相反，如果有机会进行投资，则不要吝惜金钱，放心大胆地去经营吧！购买产业时也要注意投资的高低与收益率的高低之间的关系。比如投资1200万元，收益2%以及投资800万元，收益10%相比，当然后者划算。在手头不是很宽裕的情况下，要精打细算哟！



▶基本的界面还是沿用以前的风格，不过这样看起来到也很舒服。



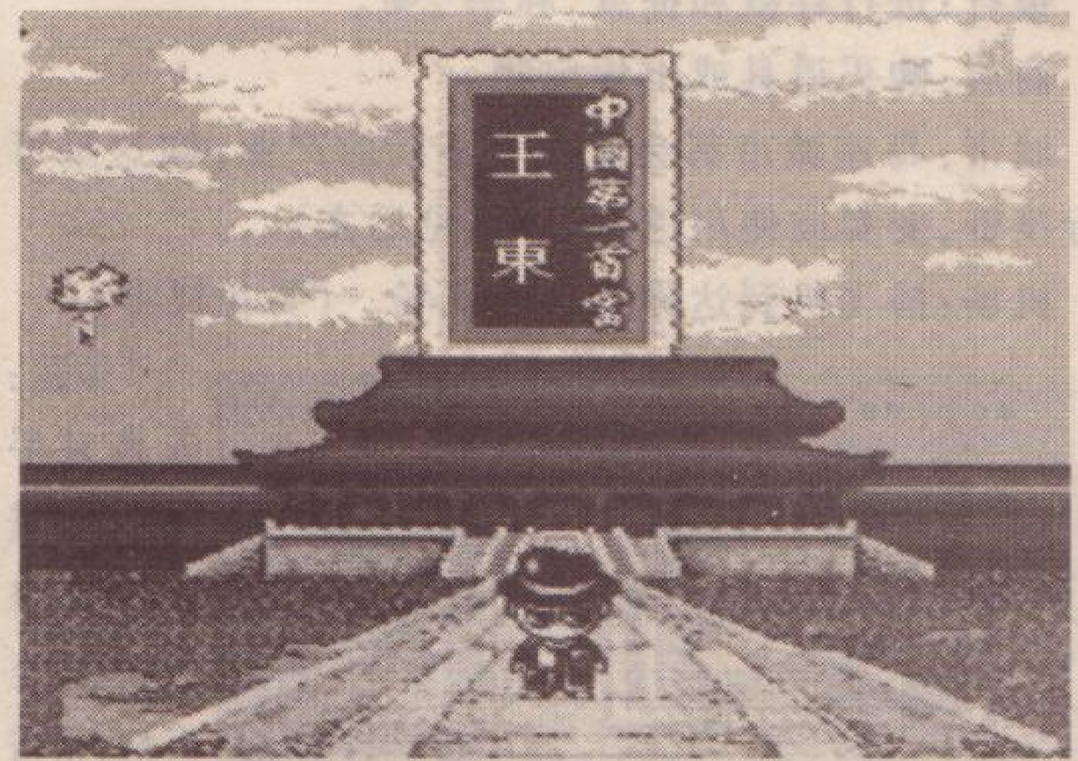
▶名符其实的喜从天降，接下来就全看你的技术了。

各个角色在行走时，虽然步数是通过轮盘转出的，但行走的每一步都是由玩者自己决定方向的。这时就要注意尽量避开歹运点、牢房和医院，真是有点举步为坚的感觉。

由于道具最多只能带十个，所以带什么就得好好计划一下。一般说来，防护道具中安全帽、赦免权和铁甲衣的使用率较高，使用道具中百毒粉、大铁锤和诬告状的使用率较高，一定多备几个。

如果你不幸地被附上了穷神，别慌。如果你有鬼符令，但用无妨；如果你无鬼符令，那就尽管靠近对手，经过对手时，穷神就会附到对手头上。但别美，对手再经过你时，穷神又会回到你头上，所以当穷神在对手头上时，就用百毒粉等道具把对手送进医院或其它远离自己的地方。如果以上两个条件都不具备，那就不顾一切冲向终点，如能进入，穷神也会消失。

当你已拥有了一定资产，那么就疯狂投资吧！记住，这是只赚不赔的好事。投资总比把钱存在银行好。



▲怎么？这么快就成了中国第一首富，看来大家都要抓紧了。

文：王冬　　责编：PERFECT

007 黄金眼

间谍之眼 粉碎卫星

次世代之纷争终于告一段落，N64虽然仅在日本卖出了200万台，但这并不意味着该机种的失败，从全球看其应和PS平起平坐，特别是美国，简直是绝赞发售。比较之下SS在日本虽达到了500万台而在欧美却不尽如人意，任天堂在家用机市场的基础还是很扎实的。



N64	厂商：任天堂	类型：3D—STG
	发售日：97.8.23	96M卡带（对应振动卡）

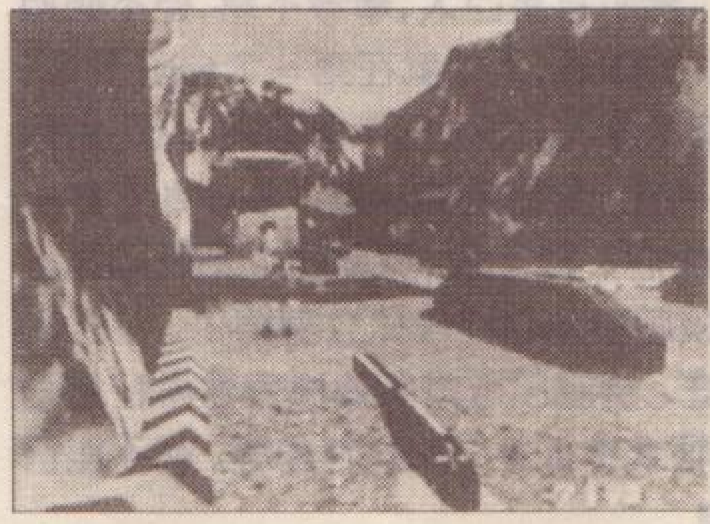
詹姆斯·邦德在N64上再展银幕中身手

如果间谍真的布满在世界上的各个角落，那么"007"系列电影之卖座，说不定有一半要归功于他们的捧场呢！这当然是玩笑话，不过"007"的惊险刺激一向是电影业经典，从肖恩·康纳利到皮尔斯·布鲁斯南，银幕上的邦德形象早已为广大观众所熟悉，该系列最新一集"GOLDEN EYES 007"即将会在N64上登场，游戏中的他会是怎样的呢？



▲一纸任务书，邦德就要为阻止亚奴斯组织的卫星激光炮而行动。

这是一款3D动作射击游戏，玩家身为邦德，为了阻止军事系统"黄金眼"遭恶人滥用，而再次接下危险的任务。片中不少场景都需要玩家利用007最著名的间谍道具来突破难关，这回可好，不是职业间谍的人，也可以来过一下瘾啦！

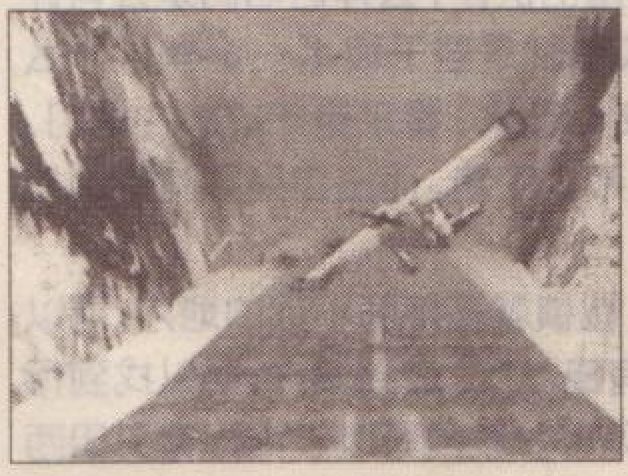




▲千均一发。重现影片著名场景。

看过"黄金眼"的人大概都会对片头那一幕高空弹跳的印象比较深刻，本作中这一幕也忠实地再现在玩家眼前。更棒的是，玩家在感受电影般的视觉效果之际，还能亲身推近故事的发展。此外，屋外当然也是雪景，和电影一样，不过接下来还有丛林、武器工场以及敌人的秘密基地等稀奇古怪的舞台，好像蛮累人的。故事不仅沿袭了影片中的情节，更有三段是游戏所独创的呢！

邦德的潇洒英姿即将感染每一位玩家！



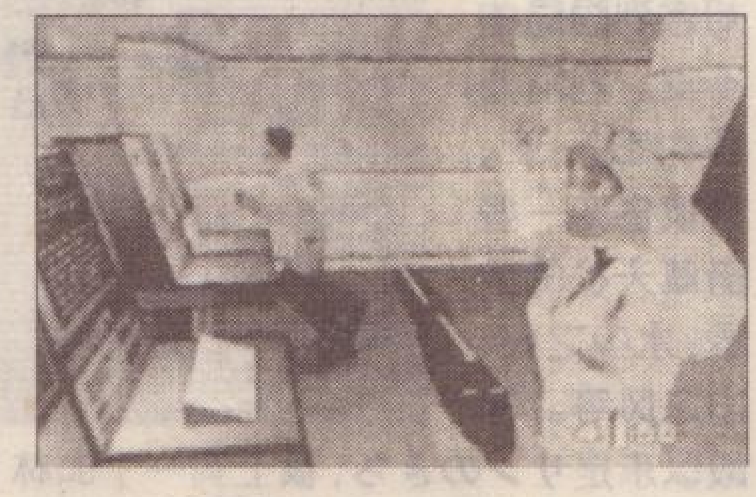


▲电影场景游戏化的一例——进退维谷的邦德。

谍报片中的道具助你脱离险境

所有的任务都要隐密的进行，正是情报员最刺激的地方，那可不是端着武器逢人便扫的支野蛮射击哟！能够躲过敌人的耳目，敏捷迅速地完成任务，才是"黄金眼"独特的乐趣所在。

为了躲过敌方耳目达成任务，就一定要使用以下的高科技产品。包括装置遥控引爆器的手表、远距离狙击用的来福枪、抑制射击声响的消音枪等，让玩家充分体验高级情报员的破坏任务。看起来手段不太光明正大，但身为情报员邦德要有所觉悟。

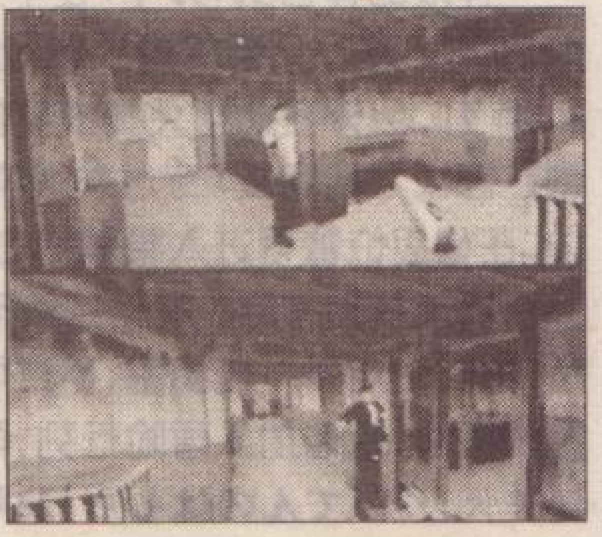




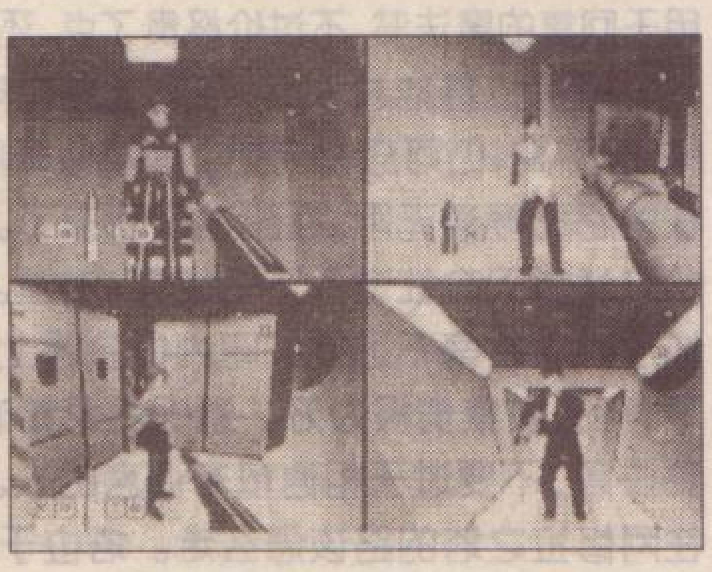
▲◀研究员采取的是消极不抵抗的态度，姑且放其一马吧！

间谍战也能以对战形式进行游戏？

对危险的任务已经厌倦了的玩家，这个对战模式就是为你而设计的。间谍之间不玩勾心斗智的游戏，近乎面对面的起冲突，这也许是正统谍报片所不曾表达过的，不过看看这些帅气的间谍们，拿着最新奇的武器，谁不想让他们打打看呢？布下陷阱，等敌手上钩，这虽不像谍报员能上的当，但对玩家而言却仍有很大可能哦！



▶二人对战时的画面分割，视野十分良好。



▶四人对战时画面虽小了些，但这可是N64显示其超强大机能的一招哦！。

责编：天师

魔界塔士 2

~ 秘宝传说 ~

轻轻松松 斩妖除魔

一段时间以来，本刊几乎每期都有介绍 GB 的稿件，受到了广大 GB 玩友的好评和支持。为了将来本栏目的质量进一步提高，希望朋友们能够勇跃投稿，至于来稿格式请参看毛云同学的文章。

GB	厂商：SQUARE	类型：RPG
	容量：4M	



又是一个在困境中成长的主人公，他的命运到底如何呢？

指令介绍

のうりょく能力　アイテム道具　そうび装备

ひほう秘宝（装备或使用）　メモ备忘录　セーブ存档

攻　略

身为主人公，通常是很不幸的，在睡眼朦胧之际，父亲交给他一面**せいれいのかがみ**（勤奋之镜，很奇怪的名字）后就失踪了，精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧（那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目）。

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴，去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到（其实也就是些干粮**ポーション**什么的）刚要离开村子，老学究**せんせい**赶来，看来是不放心主角们，要护送一程。在村北的山洞里有不少宝箱，而出口处则有首领把守着，不过不堪一击。

离开山洞，老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方，可以在那儿的客栈休息一下，当然得有钱才行。进到城内，可以找到行踪不明的父亲，可没说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿（**イシスのしんでん**）的情报，以及关于古代遗迹（**こだいいせき**）的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯（**カイ**）在不久以后会成为伙伴之一，但现在他只提供些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置（岩石以东 3，南 4），另外在此可免费恢复体力（但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能回复）穿过神殿南边的关口就可以找到传音中的岩山，在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有 4 层，宝箱当然不少，但继续深入后发现已有人捷足先登，带走了一些秘宝，不过可以放心的是这儿没有首领。回去见神官凯，邀他加入冒险行列，再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱（**てんのはしら**）及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书，不过价格贵了点，还有要让机器人配备火箭拳。

阿修拉基地共 5 层，在第 5 层有守护秘宝的首领，攻击力强，HP 却不高，仍可应付自如。除掉首领后，基地也崩溃了，通往天之柱的路已畅通无阻，而凯也该回去了。

通过天之柱进入下一世界：沙漠。沙漠之町（**さばくのまち**）位于天之柱南不远处。町内仍会遇上敌人，所以先到客栈休息一下，再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂，是个不错的情报站，但要注意，不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之塔的路该怎么走。塔位于町南，但由于沙漠地带景色荒凉单调，只能用仙人掌来指引道路，另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町，町内烟沙弥漫，视线不佳。在町内还得知一个叫蒙面人被阿修逮捕的事，如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内，在 5 层处就关押着，打倒木头人就可以救出他，（自然火魔法会是木头人的弱点）。为了报恩，**ふくめん**加入冒险行列。在 6 层会得到他的武装。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处，很意外地得知他居然是四大神之一（阿修拉，阿波罗，维纳斯，奥丁），要对付他，魔法攻击是行不通的，但如果全体人员 HP 超过 100 倒还有胜算。之后**ふくめん**离去，同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

第 3 世界似乎是巨人的世界，因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人（?）的城镇**きよじんのまろ**，不可思议。此处的关键是向町内的巨人商店老板了解情况，不过必须得从后门进入，紧接着去酒吧找一个叫琼尼（**ジョニー**）的。而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大，攀登不易，但不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道，入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物，但只有两座能进入。先去左下角那间，从门旁的小洞钻入，找到宝物后去另一座。要找的缩小器（**ちいさくなーれ**）就在架子上，可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻赶回第一世界的伊西斯神殿，与凯交谈后主角们的身体立刻缩小，并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃肠部取得所藏秘宝后再赶往脑部。一切都是把守此处的首领**マクロファージ**在作怪，绝不能留情，解决了它凯也恢复了健康。

下一世界是阿波罗的世界，此处要去的地方达 6 个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜爱阿波罗，但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下，会被告知一些暗藏天机的线索：水中之火，山之风等。神殿以东是**リンのきち**，镇上有一个叫林（**リン**）的女孩，她的遭遇似乎与主角相类。林的家在镇北，家中只有一位卧病在床的母亲，林为母外出找药未归，去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口，而从南方入口进入，在地下 4 层可找到迷路的林（**リン**），打倒出口处的首领机械人便可回村了。林的父亲也回来了，他竟然就是主角的父亲，莫非……



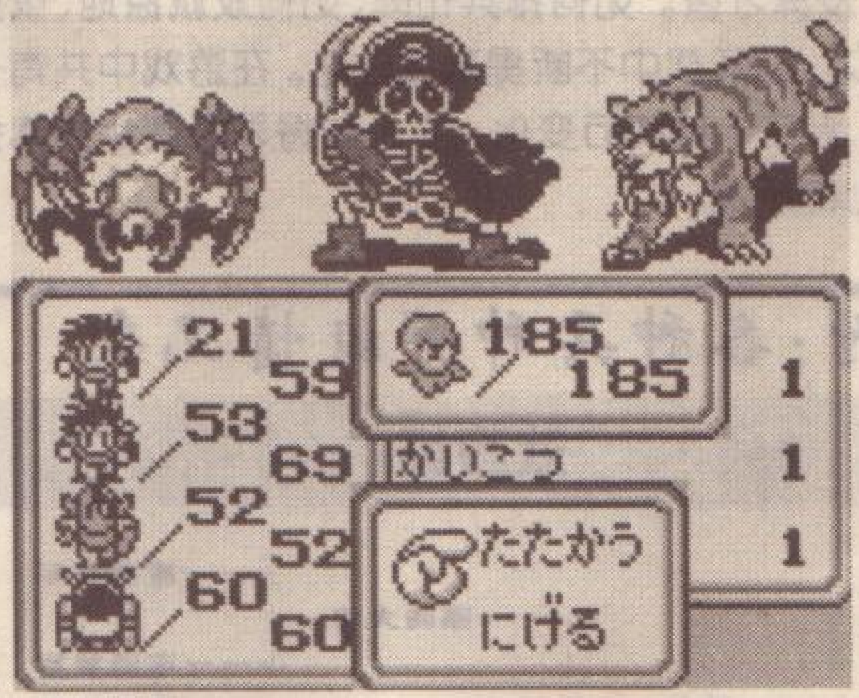
◀房间里有许多物品，那么哪样东西中藏有秘宝呢？

根据阿波罗的另一个暗示找到港町（**リンのまち**南），打听到

海底火山的情报后即刻动身前往，其正确位置是离镇后一直往南。在海底火山内要小心熔岩，这些是会削减 HP 的，所以要及时回复：4 层的泉水可作为回复点使用，善加利用。而要进入光之洞所必须的“真诚之眼（しんじつのめ）”就在此。

拿到真诚之眼后就可前往光之洞，由于拥有此物，就不至被那耀眼的光迷惑而迷失方向。洞内有隐藏道路，留心一下。由于没有首领，相信攻下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子，听村民的口气，此处有一个秘密的基地，而在酒吧奏响**ゆうしやのテーマ**就会出现隐藏的道路通往该基地。试验一下，果不其然，却被其成员误以为敌人入侵而关入大牢，幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后，正要休息一下，突然警报拉响，敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面，整个村子已完全被毁了。敌人还留下一人看守天之柱，正好向问他。降服他后得知去向，立刻动身前往。通过天之柱找到了那个自称**ボス**的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去与他同归于尽救回了林。一阵能量波动后**ボス**复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。



▶敌人的形象很有特色，即凶猛残暴，又缺之智慧。

这次到了维纳斯的世界。征得**ビーナス**及神殿外**オゾヒア**同意，可以出城了。出城门往北有一小村，村里有个叫**アントニー**的，直觉告诉主角有一些事会发生在他身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往**ビーナス**神殿，再次拜见**ビーナス**后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只寄居蟹后得到一把钥匙，这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回**ビーナス**城，与**オゾヒア**交谈中得知城外东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现**アントニー**一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直到出口处，正要打开中间那口宝箱时，**アントニー**现身，并强行夺走秘宝。

追！追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到了，跑得这么慢还敢当贼。莫名其妙地与**ビーナス**动上了手，要当心她的**ほのお**攻击，另外她高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。

下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得“赛龙”项目的胜利，赶快去挑一条中意的龙吧（当然价格越高的，跑得也越快）。千万别轻视这个比赛，途中会遇上不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

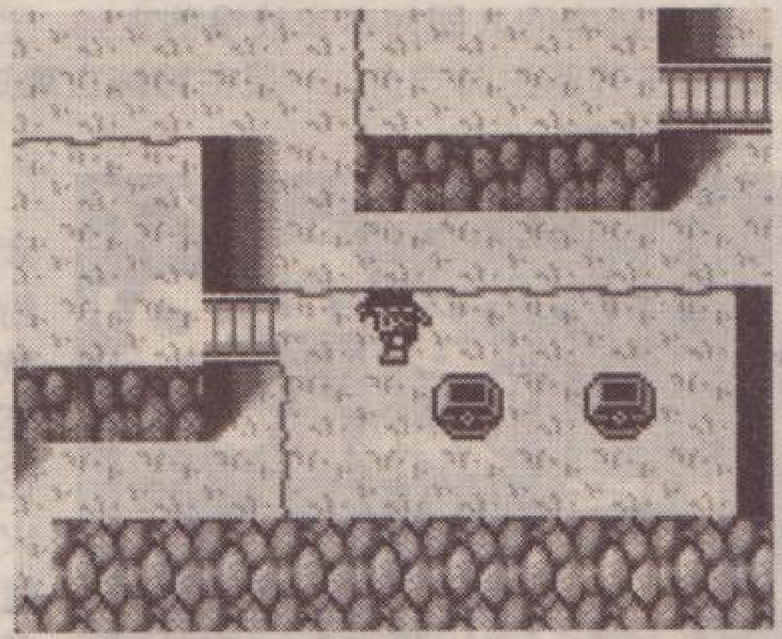
看起来象是到了江户时代，共有 5 座建筑物。**えと**城中的桥上聚集了一群武士，似非善类。上前询问，一言不合即大打出手，幸好一个叫**おたま**的女子前来解围。**おたま**就住在城东的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回**えと**城，与武器店掌柜**おやじ**见个面（绕过柜台交谈）后来到城东南的港町。顺便问一下**でんぱろ**就可以直接上船去了。在船底舱撞见**おたま**村中的老师**ローニン**与**おたま**在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句带上**おたま**去见大名，大名府位于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被**おたま**带回家中，随后**でんぱち**也赶到，但已身负重伤。他让主角去找武器店老板**おやじ**，不料扑了个空。在店内发现间地下室下去瞧瞧。不料此举令得主角们在无意中听到了**えちごや**和**しようぐん**的密谋。正想听个究竟，已被他们发现，**えちごや**害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到**おたま**村，留下**おたま**照顾**でんぱち**，由**ローニン**出马帮助消灭元凶**しようぐん**。

不出意外，在其城堡中轻易打倒他后，**しようぐん**唤醒**おおごしよ**，在屋顶与其展开一场惊天动地的决斗。（顺便提一句，调查屋顶上的鲤鱼状雕塑即与之战斗，有什么作用就不知道了）

打倒了**おおごしよ**，即可前往下一世界。除了一个山洞**いじわるなダンジョフ**以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝**てんしのつばさ**，作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到**グングニルのヤリ**，攻击力极强，建议配给机器人，这样可以使用任意次。出口处的妖精会问你是否要出洞，真是废话。

终于到达了天界。其中**オーディン**神殿连接了两块云层，而要通过只有打倒奥丁神，不过此后再也休想复活了。到了天界另一半，找到东北方的梯子，继续前进。

又见到了**アポロン**，这次他再也不提供任何帮助，相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出，秘宝却被一抢而空，同时也见到了从前的朋友**カイ**，**おたま**等，还有……父亲！在与父亲的交谈中得知秘宝并不是只有 76 件，还有一件就在这个世界的某处，前面不远处就是**さいごのまち**，买装备，睡个好觉，去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂，最深处有一台**デスマシーン**机械守护着最后的秘宝**めがみのしんぞう**。拿到手以后回到与阿波罗见面的地方，进入天之柱，一直来到阿波罗面前。阿波罗很强大，要战胜他实属不易。但主角们已经历了那么多次惊心动魄的战斗，不会就此放弃的。先不必急着攻击，等待几个回合后（为避免浪费，可选择逃跑指令）他变身成战斗模式，可以发起进攻了。仔细分配任务，耐心与其打消耗战，胜利属于我们。战斗进入尾声，阿波罗已被打得狼狈不堪，“但顽固的敌人”却想与主角们同归于尽，幸父亲发觉，上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了，父亲也倒下。此时**めがみ**复活，并告知只有摧毁这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲，与**めがみ**一起去完成这最后的任务。找到防御系统后，发现有两套，于是与**めがみ**各自对付一套。轻松地就达成了任务（以魔法攻击将极其有效），告别**めがみ**，乘上左边的“电梯”回到与阿波罗战斗之处，此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方，这次父亲再也不会离去，永远在一起了！



▶GB 的画面就是这样单纯有趣，这也许就是它的魅力所在吧！

游戏中应注意：

1. 既然名为《秘宝传说》，游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备，不用实在可惜。

2. 主角们种族共有：人类、超人、机器人、怪物四大类，成长方式各不相同。

怪物：吃肉成长，肉块可在战斗后得到。

人类：不断地战斗。

机器：完全依靠武器装备。而可装备数量有限，注意合理配置

超人：战斗后随机产生，但更依靠武器装备（例如攻击力低，但装备武器后实际战斗效果不低）。

文：毛云　　责编：PERFECT

国产中文游戏万花筒

爆笑三国

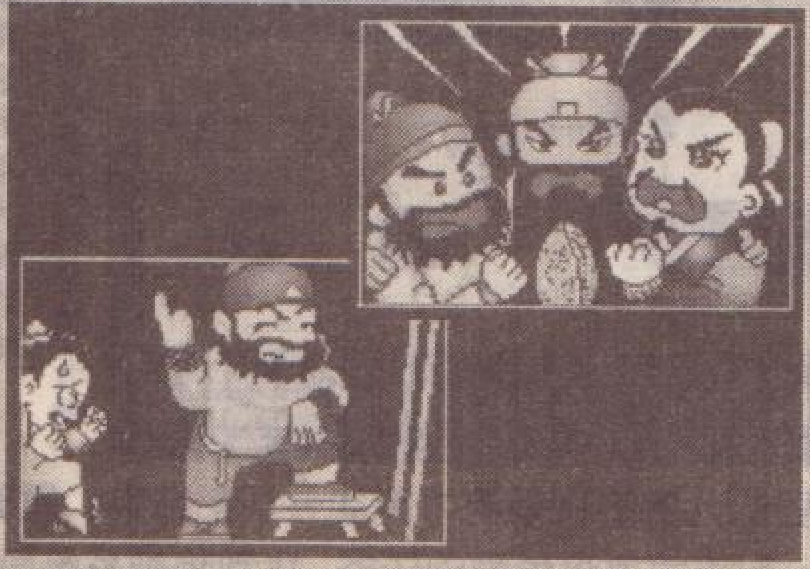
FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年	

三国争雄，逐鹿天下，堪称一部谋略与争战大全。无奈生不逢时，不能置身其中，一展雄才伟略。外星科技推出的《爆笑三国》是一款集策略与 RPG 为一体的超强力作。爆笑十足，使玩家身临其境，亲统刘备大军，不仅遍历三国争雄的杀伐攻战，还能使三国史实凭借玩家的胆略才智为之一改，进而一统中原。玩三国不可以不讲谋略，《爆笑三国》同样是一款斗智斗勇的游戏。从讨伐黄巾张角的第一关"宛城之战"直至平定天下、一统江山的"函谷关大战"都须玩家发挥才智。如何排兵布阵、如何攻城掠地、或避其锋芒、或围而歼之，从实战中不断提高经验值。在游戏中共有一百多位人物出场，近二十种情节变化，数十种将领级别让你体会统领英才一统江山的乐趣。

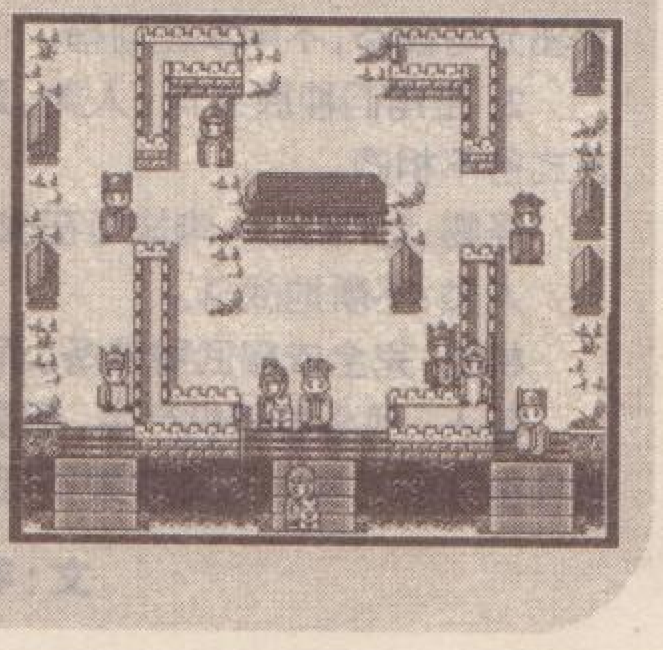
游戏攻略

进入游戏，需选择游戏的难易度。如果你是 SLG 的新手，就应选择菜鸟级练练手，这样敌人就比较容易被打败。如果觉得这样太小看自己了，那还有熟练级和高手级供你选择。

在游戏中，上下左右键可以移动光标，当光标落在我方人员身上时，按 A 键可弹出战斗菜单；当光标落在敌方或我方人员身上时，按 START 键均可切入状态菜单。一般情况下，A 键为确认，B 键为放弃或退出，START 键进入系统菜单。每次战役前都有故事情节介绍，并说明此关的胜利条件。游戏采用回合制，玩家可以操纵我军全体人员，或移动或攻击，或使用技术或原地休息或利用地形，集中兵力，全力拚杀。当达到胜利条件后即可过关。游戏的前十关是以刘备为主帅统领全军，而后九关玩家可以重组军阵，第一次被选中的人即为本次战役的主帅。当你在浴血奋战中千万要保障主帅的生命安全，一旦主帅阵亡或逃走，你将全军溃败而 GAME OVER。



《爆笑三国》游戏构思精妙，变化纷呈。且不说兵精城固，在七、八关中还有火攻阵法，无论敌我均会因误入火海而减少生命值，不可不防。游戏第十三、十四关中，刘璋表现神秘，请玩家特别留意，刘璋此人非同小可。随着大军争战的过程，玩家手下的文官武将会不断提高经验值和防御能力，武官由一个小小战士会逐渐升值为骑兵、勇士、弓兵三种，进而升值为车骑将军、魔龙将军等等。文官也会逐渐升值为神机军师和究级军师。各类兵种的能力和攻击方式都不相同，要扬长避短精心布署才能领会到攻无不克、战无不胜的乐趣。而近百种神技利器会使玩家军力大增，百万军中直取上将首级！不过敌军也非等闲之辈，稍有疏忽就会折戟沉沙、壮志未筹而身先去了。



《爆笑三国》人物造型别具一格，会使玩家军旅劳苦之中而捧腹不已。游戏中主要人物造型无不透射出美工设计的奇思妙想，昔日称雄一方，驰骋天下的豪杰，在这里却呈现出一付意想不到的尊容，玩家尽可在游戏进行中而逐一品头论足了。

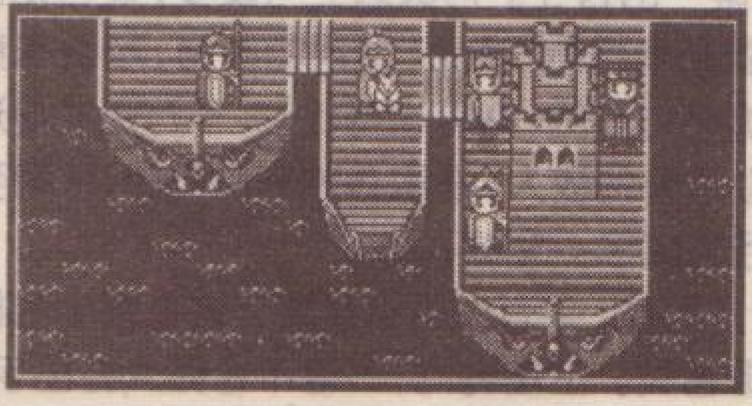
附：各种兵种升级情况表

武将类

- 战士
  - 骑兵
    - 骠骑大将
      - 魔兽将军
      - 车骑将军
    - 飞马大将
      - 魔龙将军*
      - 神龙将军*
  - 勇士
    - 铁铠大将
      - 金甲将军
      - 虎威将军
    - 巨剑大将
      - 神剑将军
      - 巨斧将军
  - 弓兵
    - 弩手*——巨炮将军*
    - 神箭手*

文官类

- 文官—*
  - 军师*——神机军师*——究级军师
  - 谋士*——神算军师*——究级军师









超级机器人大战史

——THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.3

责编/SHADOW PHOENIX

©“第4次超级机器人大战”的最终究极完全攻略(?)

(续上期)

从前看到许多“第四次”的攻略之中，都把一个最难攻略的地方给漏掉了，那个被遗忘的攻略就藏在Option系统里面，有谁能猜得到是什么吗？没错，那就是——著名的“**卡拉OK**”！

当然了，在这里也不会把那些卡通歌曲的五线谱给抄在后面来开个音乐教室，毕竟一首从未听过的歌曲，光凭歌词但不知起音与Key的搭配处，唱起来就是会不对味儿；况且，游戏里的音源都经过MIDI化了，没听过的歌真的不知该如何找到抑扬顿挫了。或者这么说好了，您若在KTV里点了首您从未听过的歌曲来唱，可以在第一次就唱得很好吗?答案当然是不可能。

因此在此公开这“第四次”最后的究极攻略——“如何唱卡拉OK”

简单的说，只要听过原曲，就会唱这个卡拉OK了是吧？没错到底说穿了不值一文钱，笔者所提供给各位的攻略法其实就是请大家自己去买、去借、去耍赖地弄到这些卡通歌曲的CD或录音带，回家慢慢听。当然笔者也承认，这真是个有史以来最不负责任的“垃圾”攻略了。



不过呢，笔者也并未那么的没诚意，既然是名为“攻略”，多少也会有些参考资料；笔者会把这些歌曲的相关CD的专辑名称、编号等资料一一列出，有兴趣的读者们可借此资料自行找管道去取得。

1.《令人怀念的电视卡通主题歌：SF·机器人卡通篇》(“なつかしのテレビアニメ主题歌SF·ロボットアニメ編”)编号COCC10804 定价￥2500

这张CD里就一口气收录了两架超电磁机械人、魔神Z与大魔神、UFO机械人古连泰沙、勇者莱汀及大空魔龙盖亚王的主题曲和片尾曲，售价还算合理(日本**コロムビア**株式会社出版)

2.《机器人卡通大全集》(“ロボットアニメ大全集VOL.1～2”)编号VOL.1为CC4362～3，VOL.2为CC4540～1定价各￥5000

这一套两大盒共4片装的CD，几乎囊括了所有日本机器人卡通主题在里头，除了上一张的那些歌曲之外，盖特机械人、斗将戴摩斯及无敌钢人泰坦3号的歌曲也录在其中，资料曲目非常完整，只不过这一套全买下来要花上近一万日币，不是小数目。(日本**コロムビア**株式会社出版)

3.《菊池通隆卡通音乐博物馆》(“菊池通隆プロデュース＆スタジオ·トロンアニメ·サウンド·ミュージアムVOL.1”)编号VICI5248 定价￥2500

战国魔神豪将军的歌就收录在这一张里头，而其它的歌曲也都是你耳熟能详的卡通作品哦(Victor **エンタテインメント**株式会社出版)

4.《圣战士旦拜因单曲精选》(“聖戦士ダンバインSINGLE COLLECTION VOL.6”)编号KIOX—23036 定价￥937

此张是单曲CD，另外“重战机”也有出和“圣战士”同一系列的一张单曲。(KING RECORD出版)

5.《超兽机神断空我·一解千愁实况》(“超獣機神ダンクーガ·やってやるぜライブ”)编号K32X—7053 定价￥3008

这张虽然有资料可查，但已是1992年的记录了，在日本都没有把握可以保证能买得到。(KI**スターチャイルド**出版)

以上这些资料，希望能对各位在“第四次”的“卡拉OK乐园”里有所帮助，如果不想让自己成为《机器猫》里的“歌王”大胖的话，就只有请您多练练嗓子了。



◥在《G高达·机动武斗传》中的有份登场的「神龙高达」是也(虽与本文关系不大，但终究它也是机器系的啊)。



▲又有多少位同志还记得这位在《第4次超级机器人大战》中出现的酷似陈洛的中国老人东方不败呢？

Ⓓ 充满趣味的内幕情报大公开

这一单元要说的是一些发生在"SRW"中的小道趣味情报，大部分的内容对于正式的攻略来讲可说是帮助不大，但也多少能达到搏君一笑的目的，但若能令您传道解惑，那可就真是笔者的意外之喜了。

情报 1

关于BOSS ROBOT(ボスボロット)的"奇迹"能力

其实换另一个角度来看，BR或许才是史上最"强"的机器人吧。在卡通中就算再怎么被打得四分五裂，头部的驾驶舱绝对一定是完好如初，甚至还可以像个皮球般的到处活蹦乱跳，而且在下一集就可修复再度出场，如此旺盛的生命力简直比蟑螂还强。另外它在"第四次"里若被打倒，修复费用也不过10而已，"新SRW"虽有涨幅，但也仅需资金100即可，真的是贱价得可以。或许，BR老大可以很自豪的对任何敌人夸口："我也许会被你打败，但绝不会被你打死"。







情报 2

BOSS ROBOT的绝对必中能力"自爆"无效了?

"第四次"中首创的精神指令"自爆"，一旦使用将会对在自机四格内的敌人造成损伤，但自机也会炸毁。通常拥有这项指令的多半是些能力不足的贫弱者，如BR老大或巴尼等。当他们面对一些能力超强的头目级敌人时，光凭驾驶本事要给对方造成损伤几乎是难上加难，除非用上拖人下水的这手"自爆"贱招。但是自爆对"第四次S"里最后头目(名字我们就不再提了)却是无效的！显然白河愁无法容忍和BR或巴尼这些活宝"同归于尽"的奇耻大辱；另外"激怒"这项指令也一样对最终头目行不通，请玩家注意。



情报 3

新作"AI"功能强化的明显证据——

各位读者们可别误解了标题所谓的"AI"之意，此"AI"非彼"AI"，而是"SRW"中出场频率最高的敌方最低等战斗单位——"人工智能AI"，笔者所指的功能强化是说：在"第四次"里的AI代表图像是个IC基板，而"新SRW"里的AI图像则变成了CD—ROM，这不就是"功能强化"吗？事实上，这也是在暗示着对应主机方面的系统更新，以借此区隔所做的一点小花样吧！

情报 4

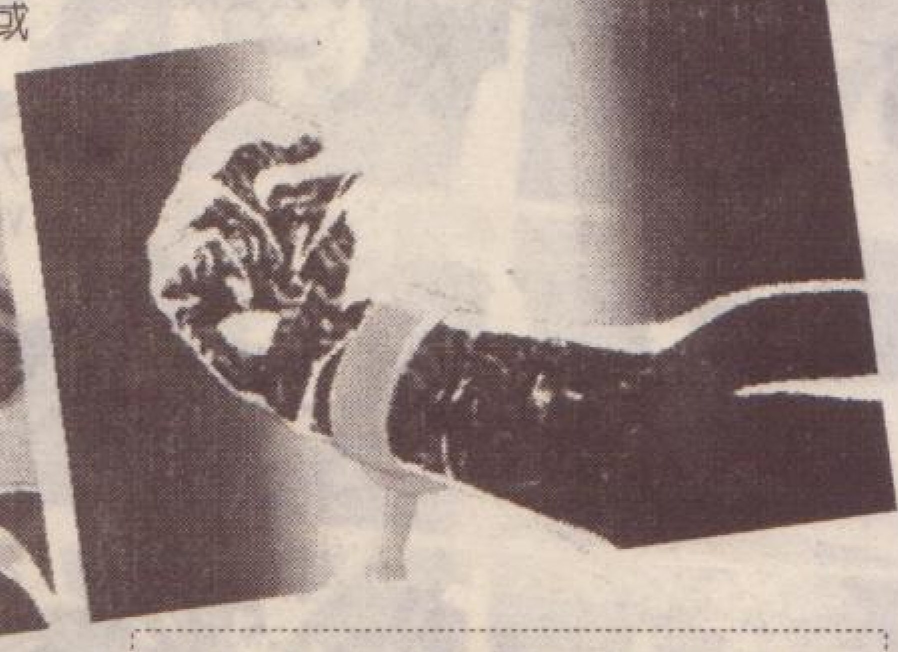
《Z Gundam》时主题歌未收录在BGM系统中?

"SRW"中在进入战斗画面时，会把我军部队所代表的卡通主题歌BGM播放出来，但Z Gundam出场时放的却不是"将爱倾注于水之星"这首歌；这是因为Z的主题曲曲子其实是位美国人所写的。说来这位老美可是大有来头，他的名字叫做尼尔·史达克，活跃于60年代间的美国流行歌坛，或许您听过一首名叫"One Way Ticket"的老歌吧？这首歌正是尼尔老先生年轻时写的(而且还是自己唱的)，这该有点印象了吧?有趣的是，尼尔老伯的千金后来也步入歌坛，所唱的第一首歌也是卡通歌曲，那首歌就是电影《千年女王》的英文版主题曲。好象有点离题了……总之，Z Gundam的主题曲版权至今应仍在尼尔的手上，若要再加以使用的话，在版税方面将会是一笔额外的支出，或许正因如此，才将Z的主题曲删除在外了。(好可惜啊!)

而其他的主题曲BGM的版税处理，则是由软件厂商直接支付给"JASRAC(日本音乐著作权协会)"即可，再由"JASRAC"去和各个创作者分摊；当然的，每个相关者所能分到的版税少得可想而知，然而日本的版权法则规定便是如此。

事实上……《一年战争》、《0080》和《逆袭》的Gundam主题曲也是没有出现，这或许比较容易理解，大概是因为曲调不合适的缘故吧……，不相信的话可以去听听看……





情报 5

《超兽机神》的第二女主角萝拉加入"G.G.Girl"?

当年《超兽机神》企图借偶像牌来搭配宣传，相中了刚出道的藤原理惠，不仅由她演唱两首电视、一首电影的主题曲，还由她担任萝拉的配音员，甚至也将故事中的主角取名叫"藤原"忍……。虽然当时确实造成声势，红得风风光光，但在节目下档之后，藤原理惠的星路发展也开始走下坡；直到前几年长大后不得志的她(出道时才14岁)竟然加入了"G.G.Girl"这个4人团体，正式挤身不入流明星行列之中，而"G.G.Girl"则是用来影射不入流明星才故意这么写的。

因情报来源和版面都十分有限，故仅刊此5条情报，SORRY！

Ⓔ 您心目中理想的超级机器人军团名单

在最后的单元里，要大胆“预测”与“假设”，从“新 SRW 第二代”起之后可能加入的新机器人会有那些？并透过每一架机器人的特色优点去分析。各位读者们也可去想想您会希望谁会成为“SRW”中并肩作战的伙伴？

名单 1

现今知名度与期待度都是最高的机器人
新世纪少年战史

哈哈，在 9 月 25 日 SS 上发行的《超级机器人大战 F》上登场的绫波丽和她的伙伴们驾御的机器人们也终于降临了，虽然他（她）们在日本及港台以及欧美均人气绝顶，但笔者仍未对它感兴趣，尽管在去年已将它的动画版的前 8 部看完……

名单 2

精神指令最多的机器人
机甲舰队 XV

如果您希望有架机器人的精神指令能够多得让人用不完，那么机舰队 XV 绝对是你最理想的选择它有十五名驾驶员，也就等于是有十五人份的精神指令。但是笔者在想，可能的话精神指令只会设定给其中的三名小队长而已，真的要十五个人都可以使用精神指令，那也未免太泛滥了些吧，实际上你再怎么乱用指令也用不到那么多吧？

名单 3

合体机器人中精神指令最少的——六神合体·火星神

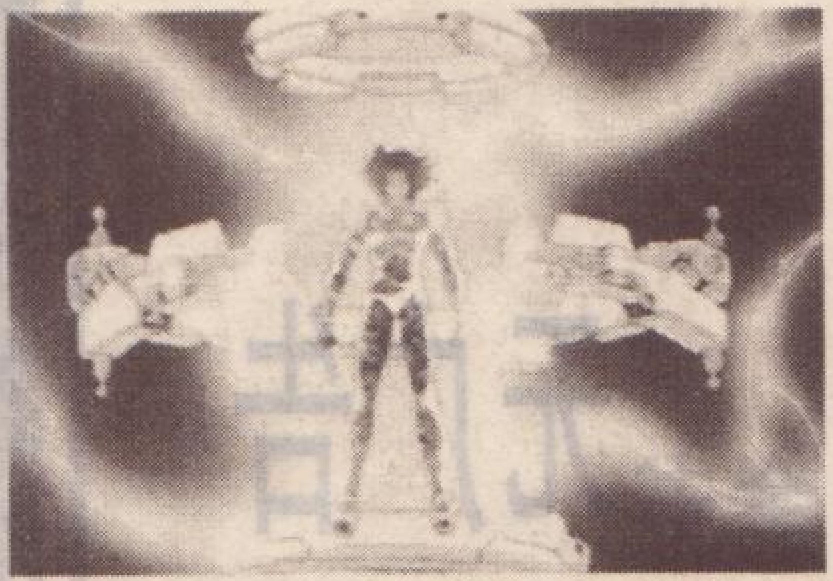
曾经有一部卡通叫做《六神合体》。它虽然是由 6 架机器人合体的，但实际上驾驶员只有 1 人，就精神指令拥有比率来看，的确很不划算。还有一点也很不利的是，它只有两件武器，而且射程很短，可能只有 1 而已。

名单 4

“新 SRW”制作人寺田贵信最期待在续作中出现的机器人——
银河旋风·无赖我（ブライガー）

这架机器人的确蛮帅的，也有不少人喜欢，胸前的两片大翅及鸟爪型的手掌是它别具特色的象征。驾驶员有 4 人，精神指令也该很充足了，但是制作公司国际映画社现在似乎已经结束营业，要让银河旋风再次“复出”恐怕不是件容易之事。





名单 5

最期待在续作里出现的机器人
大王者（最强ロボダイオージヤ）

以“水户黄门”的故事为蓝本改编拍摄的机器人卡通，虽然剧情上没什么独特之处，但是机器人的造型可真是有史以来最帅气的了，它也是用三架机器人来合体，由埃及法老王、圆桌骑士及斯巴达战士合体成胸前印有德川家康家纹的大王者，而且近程远程的武器都有，必杀技电光雷鸣剑也是华丽得很不象话。由于本片的监督佐佐门信芳的另一作品《无敌机器人托莱达 G7》已经加入了“新 SRW”，因此，综合这些有利的条件来看，大王者要加入“新 SRW”的机会十分乐观。

名单 6

最没有希望入围“SRW”的机器人——
装甲骑兵ボトムズ

这种机器人一架也不过 4 公尺高，只能一人驾驶，也没有什么超级武器，说得不客气点，就连 BOSS ROBOT 都比它来得有用处。不过，如果换个角度来想，敌人的杂兵也是一堆装甲骑兵的话，未尝不是一件好事，至少，可以不费吹灰之力的将它们一扫而光。就怕开发人员又象《苍蓝流星雷兹那》那样胡搞，把原本就没什么能力的机器人设定的强得不象话（笔者指的是“死鬼队”），到时候又要害得大家和笔者打得很辛苦……。

除了以上所说的这几个可能性之外，我们多少还可以从已加盟赞助“SRW”开发的卡通公司的历代作品中，来挑选出极有希望“参战”的机器人（或已参战）。SUNRISE 公司方面呼声最高的应是《传说巨神伊狄安（イデオン）》了，它从“第四次”之后就一直传闻会加入“SRW”战列中，结果到了 SS 版《F》中才得以一偿所愿；记得当时“第四次”的开发人员会打趣的说：“SRW”里的伊狄安如果照原著故事来写剧本的话，所有的友军或敌人都得死光光了，或许真的是戏言吧？

而东映公司还有三架极被看好的机器人，分别是由战斗机、狮子和机器人合体的《未来机器人达特纽斯（ダルタニアス）》，由空雷王、海鸣王、陆震王合体的《宇宙大帝西格马神（ゴッドシクマ）》，以及五色狮子合体的《百兽王五狮子（ゴライオン）》。（笔者最喜欢的就是这百兽王啦，哈哈，谁给我一个呀！！！）





战史结束，多谢捧场！！！

THE KING OF FIGHTERS '97

一年一度的“格斗之王”大会大家都去参加了吗？这次为大家献上的就是“97 格斗之王”这款SNK的至尊作品的“超杀集结篇”！

超必杀技·至高无上。



上钩拳击中后放出能量喷泉的招术，此式为特瑞新增超杀。



特瑞·高轨喷泉

↓↘→↓↘→+BorD

罗伯特·无影疾风重段脚

↓↘→↓↘→+BorD





↓↙←↓↙←+BorD

京·沉默闪光

山崎龙二·射杀

（近身）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



莉安娜·旋转的火花

↓↙←↙↓↘→+BorD





七伽社·百万大锤蒸汽

↓↙←↙↓↘→+AorC

比利·大旋风

↓↘→↓↘→+AorC



克丽丝·滑行者的踩踏

↓↙←↓↙←+BorD



此招系垂直跳跃乱舞系超杀，威力不小哦！



←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC

夏尔米·夏尔米狂欢节



金家藩·凤凰天舞脚

（跳跃中）↓↘→↓↘→+AorC

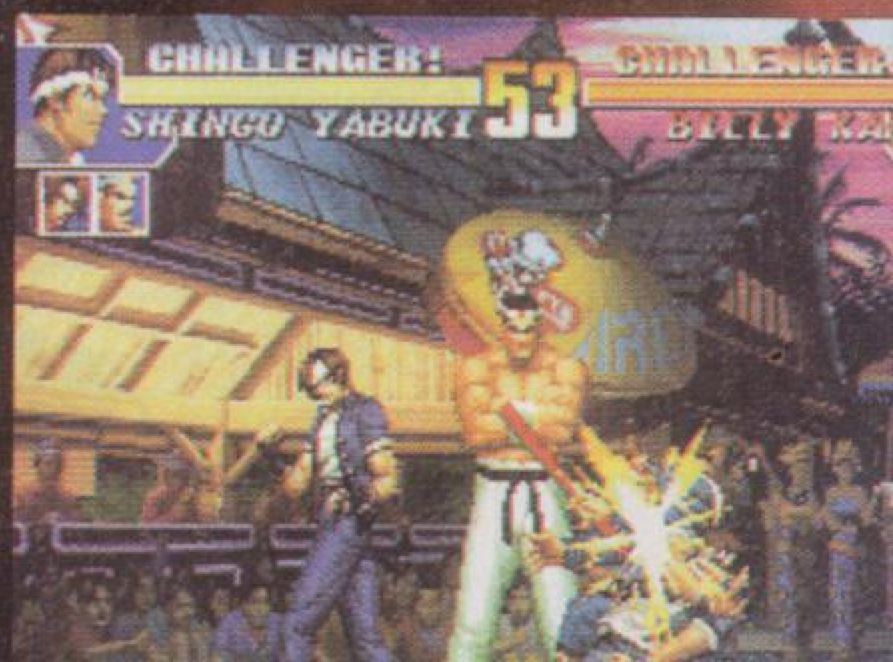
金家藩·凤凰脚

↓↘→↘↓↙←+BorD



矢吹真吾·外式·凤鳞

↓↘→↓↘→+AorC



激战再度爆发在龙珠的世界中！

重视战略性的激烈格斗！！



◀远离对峙的场面。还能使用强力的飞行道具啊！

POINT2 重点2

对战格斗游戏的乐趣，就是如《VR战士》等游戏中，可以让玩家体验到死斗的快感。所以，即使有相同功力的玩家进行战斗时，只要使用的角色不同，就要运用各种战术才有可能获胜。

这回的新作特别重视平衡性，没有绝对无敌的招式，每位角色的能力设计，能使玩家进行公平的战斗。



POINT3 重点3

种类丰富又强力的连续组合技！！

包括大技、小技、必杀技在内，总数共有100种以上的技法。玩家可以巧妙组合，作出独特的连续技。

另外，这回所有角色都能使用威力提升的陨石技，至于陨石技的情况请在游戏中耐心摸索吧！



▲潘的强力脚踢命中魔人布欧！接下来要使用什么呢？

竞赛
命中数
将更为有趣喔！

还有很多
乐趣～！

POINT4 重点4

以舞空术展开爽快的空中战！！

在过去的龙珠格斗游戏中，充满速度感的空中战已经是它的招牌了。在这回的最新作，每位角色都能使用舞空术或是独特的飞行能力，并在空中自由飞行。所以，格斗时可以从空中向地上的敌人发动攻击，或从地上狙击空中的对手，这也使得攻击过程更富战略性。

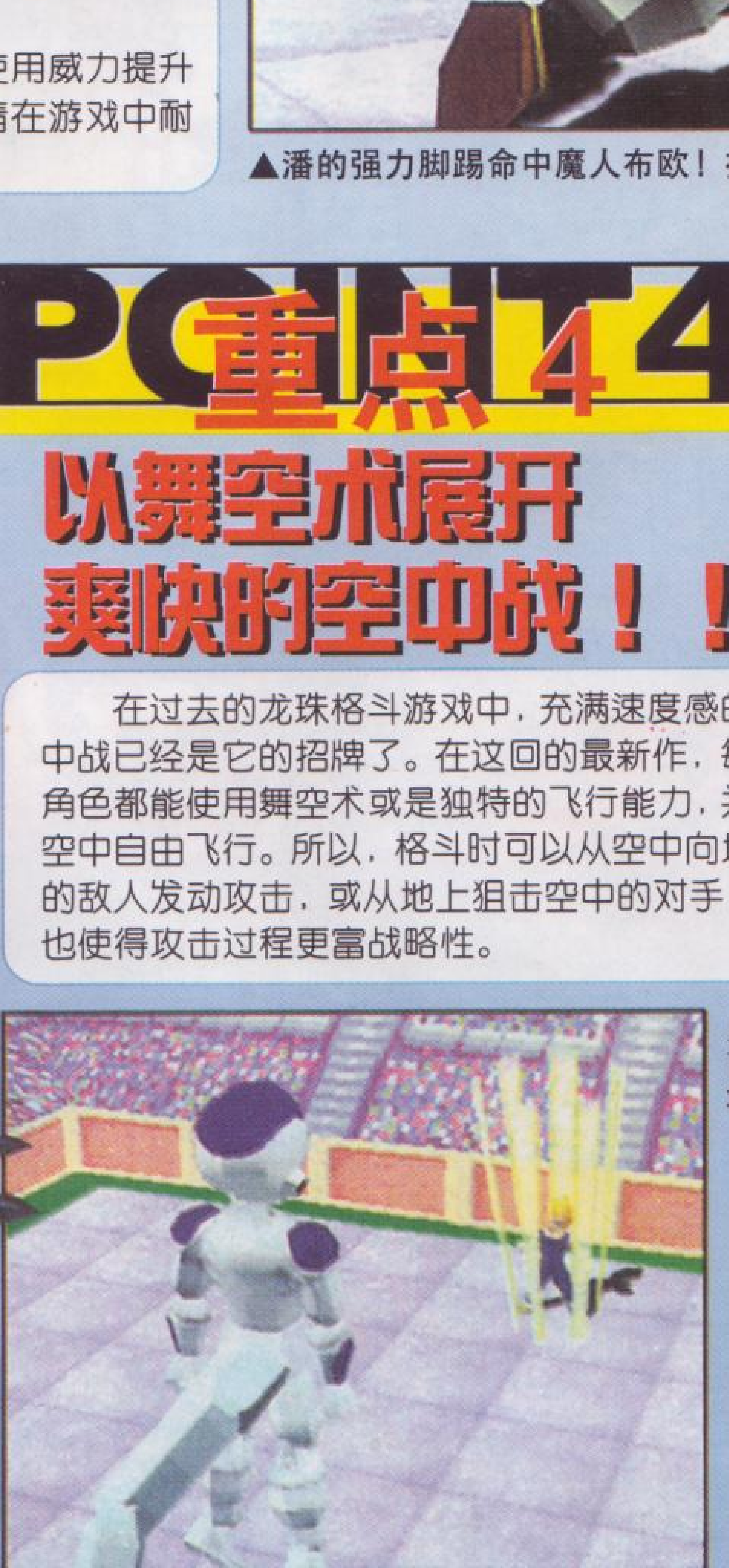


共有10名历代战士出击！

包括有孙悟空（成年）、潘、小悟空、特兰克斯、贝吉塔、孙悟饭、沙鲁、布欧、弗利萨、短笛十人参加这最终决战！！



每位角色均拥有
超强的战斗力哦！



◀浮在空中的弗利萨与在地上集气的超级贝吉塔。

不光只是
在地上

今夏龙珠战士的再度大集结！

3D 龙珠的3D格斗最终战强力登场！！！

原名为《龙珠GT》的PS版3D格斗作品，以龙珠最新版《龙珠GT》为蓝本的它，终于以“FINAL BOUT”为名大驾光临了！

采用画面分割、陨石技等崭新系统的龙珠格斗系列，现在又推出最新作了。开发厂商投注相当大的心力，并针对龙珠的格斗迷进行大规模的问卷调查，玩家所提供的各种意见，都成为制作时的重要方针。当然，这样的设计方式，也能使玩家有实际的参与感，并完成理想中的作品。这回介绍游戏中的4个重点，保证能使格斗游戏的乐趣提升120%

龙珠的灿烂终结？！

POINT 1 重点1

3D空间+POLYGON的超临场感视点！！

如果提到龙珠，就立刻让人想到魄力十足的战斗。在最新作的登场角色，都是采用POLYGON制作而成，而且，战斗舞台也成为能在纵（高）、横（宽）、斜（深处）方向移动的宽广3D空间。玩家可以配合战斗情况，看到各种临场感十足的视点。另外，开发人员也会针对读取速度作了改善，相信龙珠的格斗迷们能有全新的体验了。



▲使用必杀技时，可以看到临场感十足的视点。



PS

厂商：BANDAI

类型：3D-FTG

发售日：8月下旬

DRAGON BALL FINAL BOUT

ドラゴンボール ファイナルバウト





世嘉公司的家庭用最新游戏机“土星”在人们心目中的形象是非常強的，它的目标是成为世界性的综合娱乐企业，其中一大支柱就是世嘉的 PC 事业……

世嘉向PC世界的挑战

世嘉不会放弃 PC 这片阵地的，只不过是时间的问题！

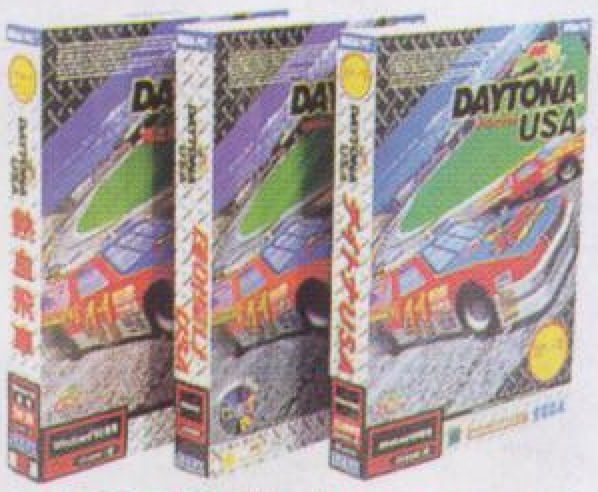
世嘉给人的印象一直是在街机领域及家用机——次世代的 SS 上称霸，难道 SEGA 在 PC 方面就是弱者了吗？

不，下面让我们来听听世嘉 PC 研究开发部经理大高宽之是怎么说的吧！

大高：实际上现在的 CS 部门（主要是“土星”等事业部门担当）的前身就是个人电脑（Pesonal Computer）事业部。除此之外，世嘉的 PC 事业之开端大体是与消费者的需求同步的，生产第一代 PC"SC－3000"、游戏专用的 "SG－1000" 主机。这些都是很早以前就面市的了。当时是继 NEC、富士通两家公司后第 3 家在个人电脑行业中发卖软硬件的，而且价格之低可谓让人难以想像啊！（笑）。这之后的 "SC－3000H" 推出后也根据消费者的需求换位，进而先后发售了 MEGA DRIVE（世嘉五代）和 GAME GEAR 两款超强专用游戏机。1991 年与 IBM 共同开发的机器 "TERADRIVE" 是第 2 次 PC 事业的开始，那时硬件变为事业的中心了。现在呢？PC 事业部的第 3 步开始了，软件中心已经始动了！原因是去年年末听到“世嘉再等不了多久就会很快消失了”这样在 PC 界的传言……

世嘉的格斗游戏有着不动的地位，如《VR 战士 Remix 版》，在消费者中卖得最多的《飞龙》，使用世嘉的招牌人物的《SONIC CD》三款超人气游戏在PC的3D游戏开发中是非常困难的，这其中的艰难就不说了，电脑的 3D 技术处理能否将原本在游戏机上异彩纷呈的世界高度移植过来，且速度更快，操作感更佳，色彩更鲜艳，音响更悦耳等诸多因素皆比在游戏机上出色呢？这就需要我们的技术人员无数个彻夜不眠的奋斗了。

关于配置方面，最低也要“奔腾 90”以上哦，而且新版游戏对应 MMX、Direct 3D 等最先进的系统，而即将预定在10月后发行的《电脑战机 VIRTUAL ON For Power VR》更是要求奔腾 166 以上，32M 以上内存……哈哈，真是要人命啊！



三款不同版本的《DAYTONA USA》（分别为中国台湾、韩国、日本版）

世嘉永远与 PC 用户心连心

让我们用几张简单的图片来回顾一下世嘉 PC 事业部的历史吧！

世嘉硬件第一号就是个人电脑事业部开发的 "SC-3000"，对应 BASIC 语言，可进行计算及日文打字，以低价 3 万元发售。然后就是与IBM共同开发的 "TERADRIVE" 了。现在第3次挑战即将开始！



SC-3000 (1983.7；29800~33800 日元)

世嘉继NEC富士通后的进军PC行动1号令，装备有专门的扩展口，对应游戏。

テラドライブ (1991.5－14800~24800 日元)

很帅的与 IBM 开发的 PC/AT 互换机。可以 PLAY MD 的软件，还可以自己做游戏，不失为一部很有创意的机器。





SF7000

实际上发行很少的幻（？）之产品。可接驳 SC-3000（H）的扩充槽使用，特征是可保存数据和接驳打印机等特殊功能。







自由自在操纵魔物的魔军参谋

魔术师 库鲁魔

这里为大家介绍的这两位 BOSS 全是一等一的高手哦！

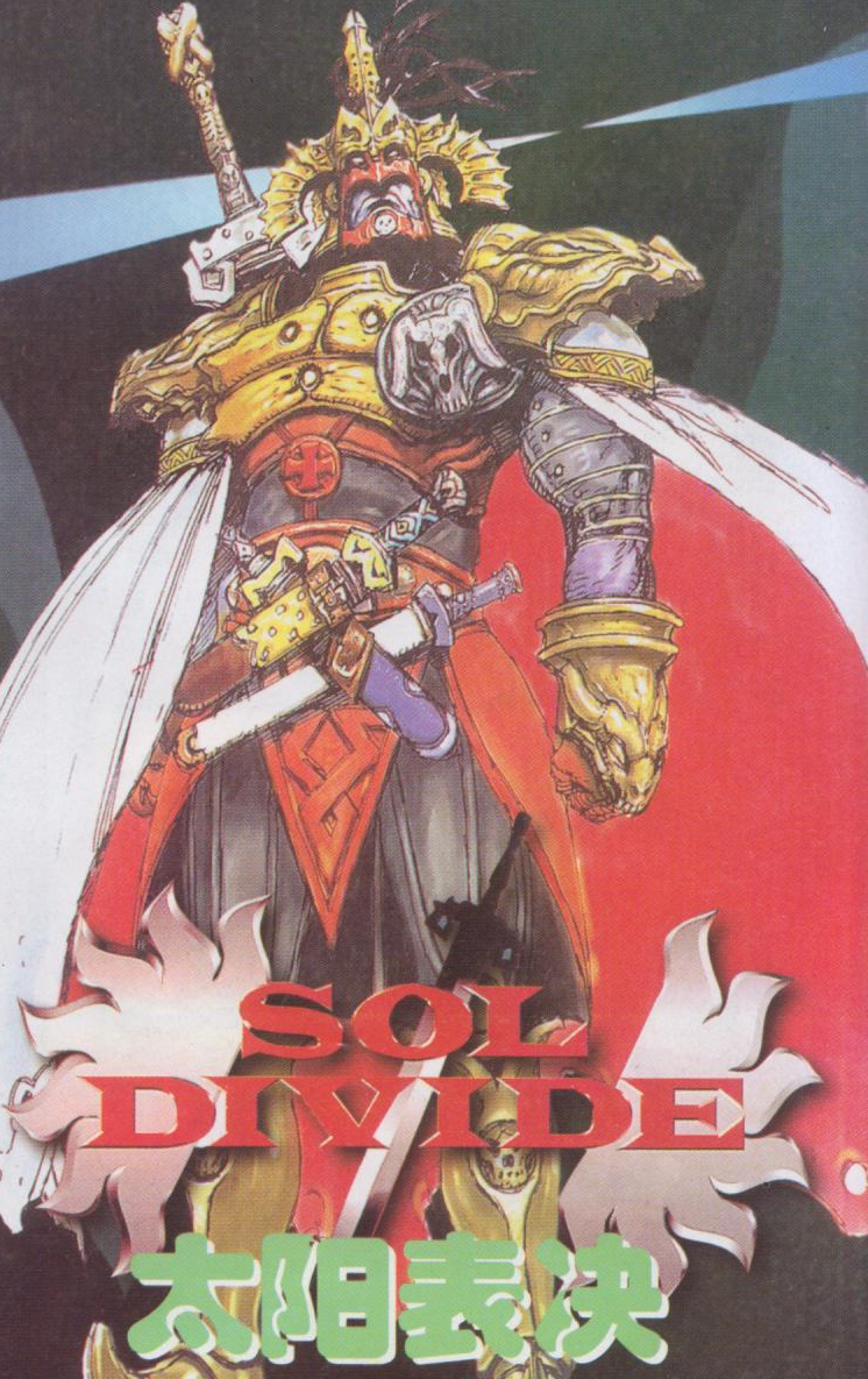
这位泰坦罗斯国中被称为“暗之魔术师”的军师，由于拥有魔法的契约，可自由自在地操纵魔物们。自古以来一直侍奉魔王以夫达，成为他的忠实部下—魔军参谋，心怀野心且从不讲信用。（年龄：112 岁，身高：165cm）

计划邪神复活的暗黑剑士

魔王 以夫达

治理大陆北部泰坦罗斯王国的王者。因为要让邪神海拉达欧斯复活，而要其复活即必须要攒齐具有强大魔力的精灵石，于是他，这位旷世稀有的暗黑剑士准备出击。（年龄：42 岁，身高：208cm）

游戏中主角为阻止邪神海拉达欧斯的复活，仗起魔剑 SOL DIVIDE（太阳表决）与妖剑海露斯势不两立。







RIGHT HERE WAITING



在旧屋最后的日子里，写下这期画廊……

听着广播中忧怨凄美的故事，完成此版画廊……

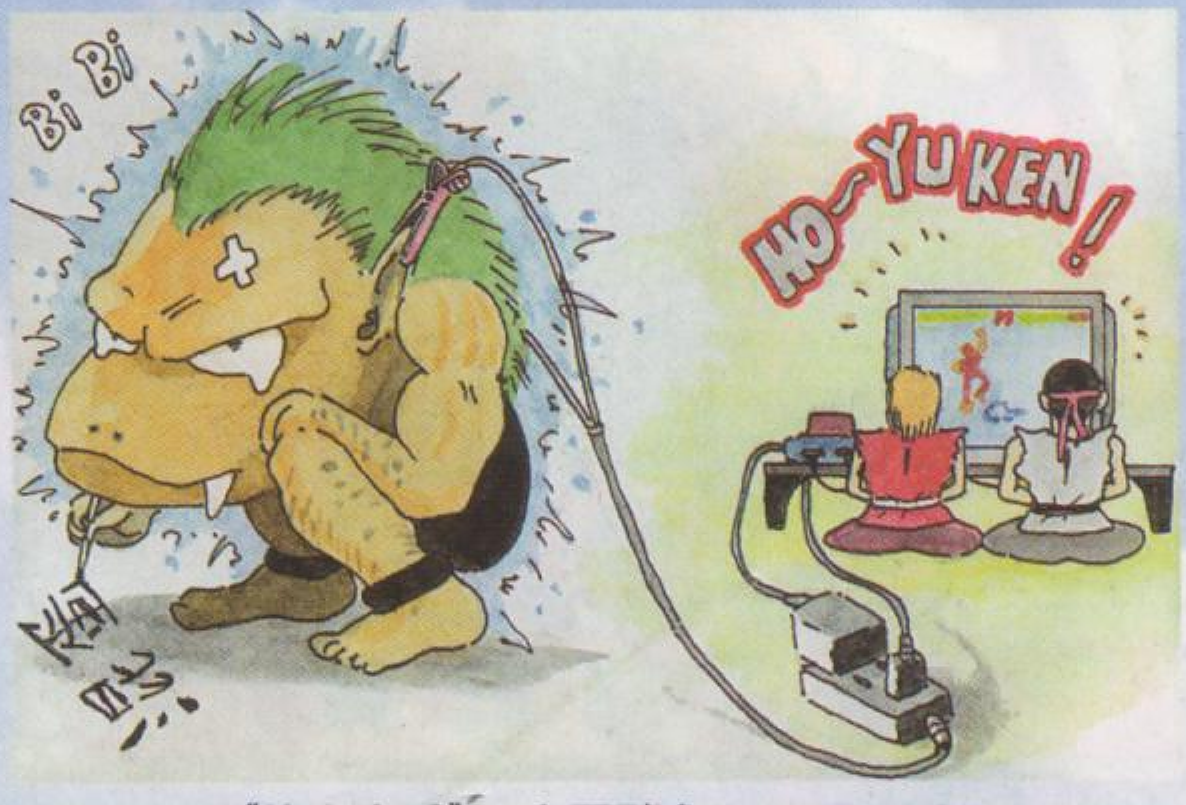
伴着夏日的离去，记下这炎夏与凉秋相间的味道……

有些读者来信要我也在廊上露一手，我只好既无奈又惭愧地告诉大家我的那“手”如果曝光，那真可谓涂鸦了。尽管小时候曾一度学习国画，并沉迷其中，一次次在中国



《娜可露露和莉姆露露》 北京宣武区 火影

看你的真名象个女孩子，为什么以火影作为笔名呢？两姐妹纯真的样子加上背景风萧萧、月微朦的凄凉景色倒有股别样意境哦。



《停电之后》 广西融永 ANSHOO

唉，BLANKA有够惨啊，隆肯也太无情了吧，不知要多少次KO后才能让我们可怜的布兰卡停止放电，休息一下啊！

《次世代天空》 辽宁大连 王宁

喂，老兄，为何迟迟不回信啊！难道……。当我看见这幅“一见倾心”的作品时，感觉有些“变形金刚”的味道，不过想必大家都会认定你功力不凡的！



全新的宝物使用方法——调理

一般来说，体力回复与攻击都可以通过使用宝物来实现。而这款游戏中更特别加入了“调理”这项指令，通过将特定的宝物进行“调理”，可以配制出更具效力的宝物。右侧的图片即是调理的一些实例。

例子 象厨师一样，将一些食物通过“调理”而做成好吃的食物。



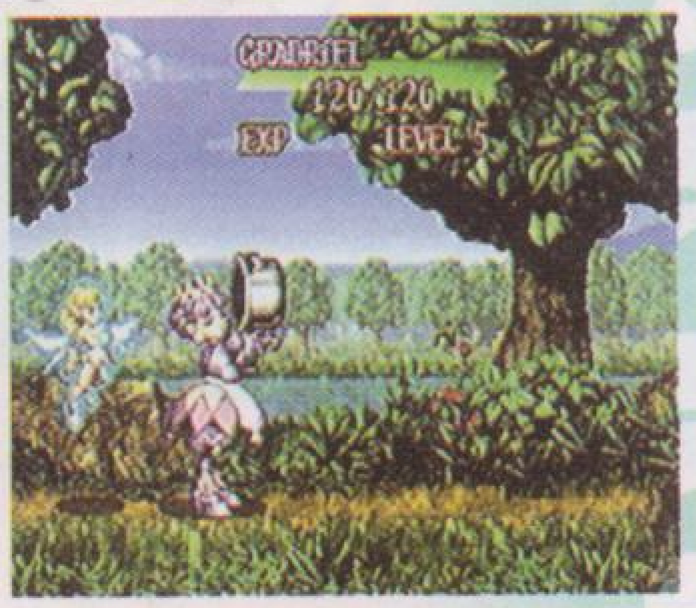


可以从镇中的人们那里得知调理的方法。





调理与使用宝物一样，也会有宝物圈出现。



调理后的食品效力大大提高。

PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

公主的王冠

SS	厂商 ATLUS/SEGA	类型 A · RPG
	媒体 CD-ROM	发售日：未定



在发售日延期后的继续报导

全新的系统和更多的剧情

详细介绍四名主角

格拉德利艾·德·瓦伦蒂亚

瓦伦蒂亚王族艾尔法兰女王的小女儿。为了得到与先代女王艾尔法兰同样贤德的名誉，开始了增长见识的冒险。



在敌人倒下后可以跳起攻击。



一起旅行的还有精灵爱丽亚，她也可以协助攻击。

爱德华·格劳斯塔

为了洗清与被称为魔人的父亲哥尔哥德的血缘，而展开了旅行。使用我流強劲的剑技，是个很強的角色。





这是OPTION攻击，他所带的龙—伊格尼斯连续攻击。



这是强力的回转必杀剑技。

普罗瑟彼那



以希腊神话中地狱女王名字来命名的魔法少女，她的魔法是有效打击敌人的利器，对不同的敌人可要使用最有效的魔法才行哟。



普罗瑟彼那的必杀技就是使用魔法。
原本是敌人的报喜天使加百列也能成为伙伴。

波特加斯·克里斯福得



他是一个独眼跛足的侠义海盗，从外表上就能看出他是一位义士，但他从不喜形于色，而且有着不为人知的过去。



波特加斯的伙伴是奥姆的德雷克。



在空中回转并从敌头上斩落，是波特加斯的必杀技。

X-MEN对街霸

SS

厂商 CAPOM	类型 FTG
媒体 CD-ROM	对应 4M RAM 卡





塞可罗斯(队长)

X-MEN 初代头领，运用光束向对手进行全范围攻击的具有统帅能力的战士。





罗可



昔日X-MEN的敌手，今朝也加入 X-MEN 兵团了吗？给敌手以致命香吻吧！



风暴女



自由操纵天象、气候，乘风飞行的 X-MEN 2代目首领就是她了！



狼人

以高速著称，玩弄对手于股掌之间的狂战士，除了锋利的爪子外还拥有超级回复的能力。

纵横四海的正义英雄之师 X-MEN



牌王



辅助风暴女，并以此加入X-MEN的手持棍棒及拥有可充电继的豪气斗士。



嘉米

于《超级街霸II》中登场，来自英国情报组织的漂亮女孩。







瑜珈

手足皆可自由伸缩，练就一身钢筋铁骨，口吐烈焰的印度怪人，本作中的招式更夸张啦！



桑吉尔夫



名震天下的令人惊叹不止的投摔技就是这位俄国摔跤手的拿手好戏，破坏力之强可想而知。



操纵最強磁力的怪力战士，曾与正牌X-MEN军团展开不眠不体的殊死格斗。

MAGETO(磁力侠)

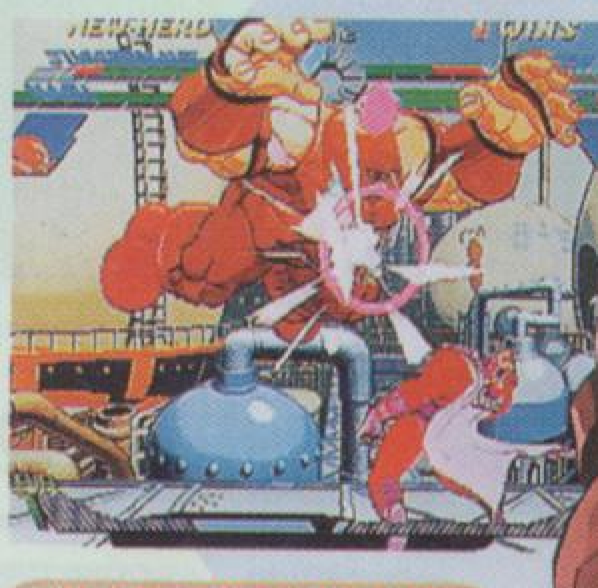




剑齿虎

狼人的宿敌，与X-MEN是纯粹的敌对关系，战斗方式与狼人几乎全部相同。





JUGGERNAUT

拥有不死身的肉体，实际上也是X-MEN的敌人，为X-MEN创始人的义弟。



格斗GAME的开山鼻祖 STREET FIGHTER





肯

隆永远的最好对手和最好朋友就是这位金毛的肯了，很厉害哦！



维加

恶组织SHADOW的总裁，被称为魔神的他可拥有自由控制精神的邪恶招术。





隆

《街霸》系列的主角，为寻求比自己強的敌人四处旅行，浪迹天涯。





春丽

《街霸》系列中人气度最高的女性格斗家角色，可是中国人哟！



豪鬼

以強横的拳法闻名天下，隆的师叔，因觉悟了杀意的波动而爆发出无穷潜能的最強战士。



纳什

《街霸II》中鼎鼎大名的大兵古烈的亲密战友，以冷静著称，招式与古烈大同小异。



拥有著名赛车的游戏正在移植土星！

SEGA Touring Car Championship SATURN EDITION

特報!! SPECIAL REPORT

机种SS 厂商SEGA 类型RAC 媒体CD-ROM 发售日预定今秋

当你看到这期彩页时，土星版可能快要发售了！





这款在E3展上出现的赛车游戏，一开始就引起了赛车游戏迷们的广泛关注。游戏中拥有四辆车，都是大家非常熟悉的著名赛车，而且街机版中的全部赛道均会移植到土星版之上。



霸王街头 004

一阵秋风袭来，这群街头战士也随着这股风来到了大家身边。近来他（她）们也没有什么大举动，只是集结前数代英雄来个《精选集》在PS及SS上同时出击。这次为大家献上的几幅《超级漫画英雄对街霸》的精彩画面，以解“SF”眼之痒，同时也会有部分其他SF作品的画面出现，留心看吧！你会发现不少有趣的东东的哦！

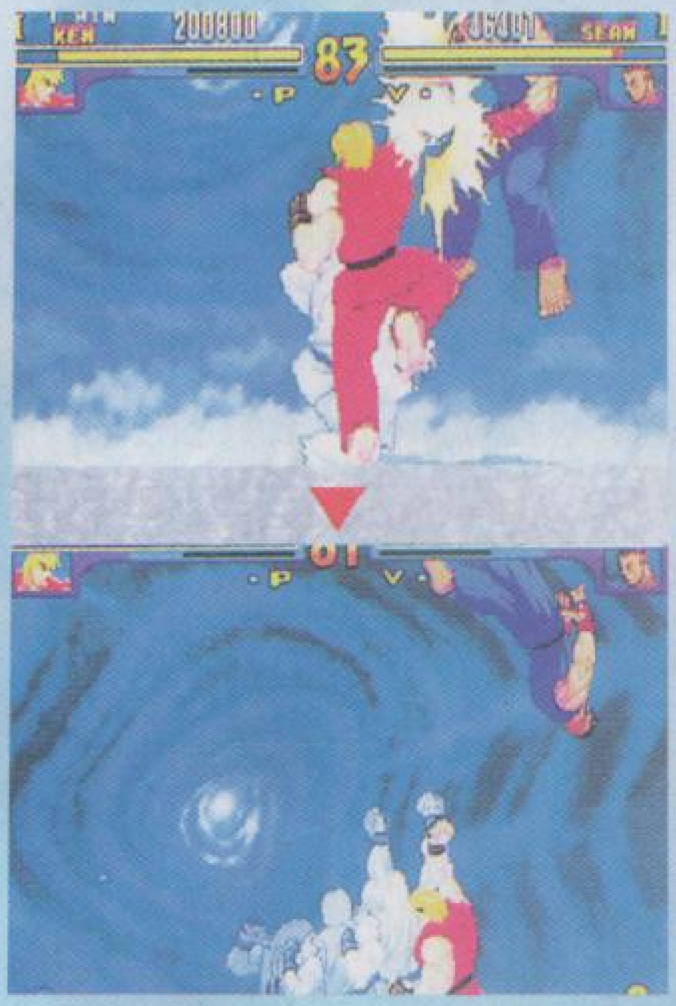
——SHADOW PHOENIX



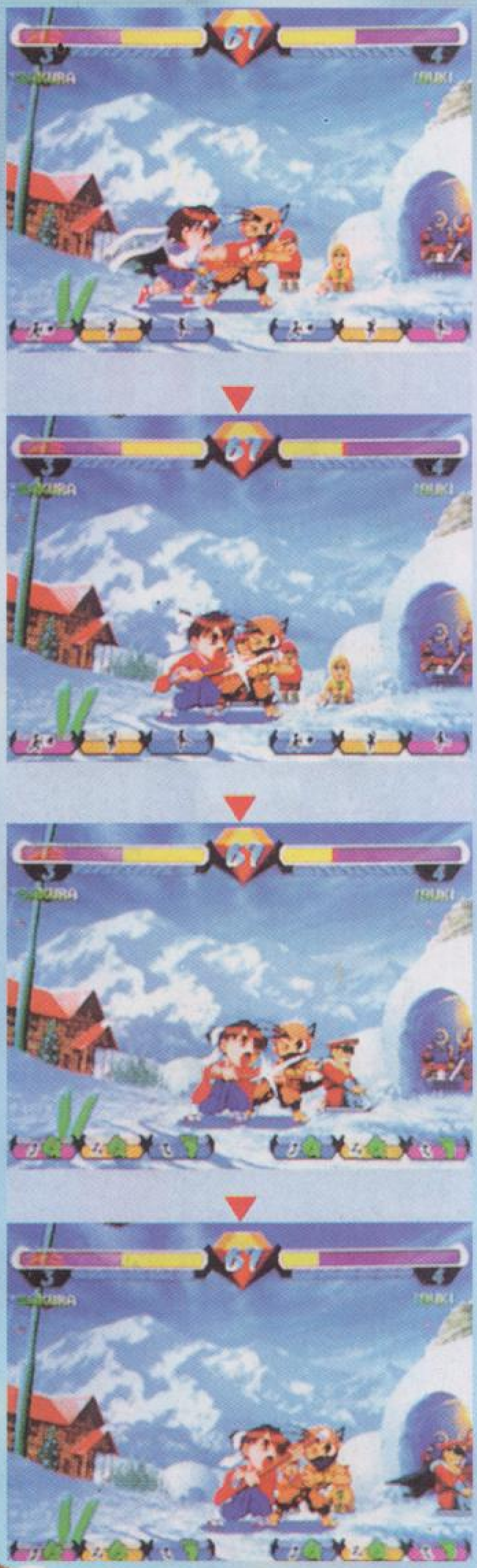
《超VS街》的美版宣传海报



豪鬼与肯的强力全体攻击，波动＋升龙＝↓↘→＋重P、重K同时按下



《街霸III》中肯的对空超杀，可惜不能全段击中，遗憾吧！

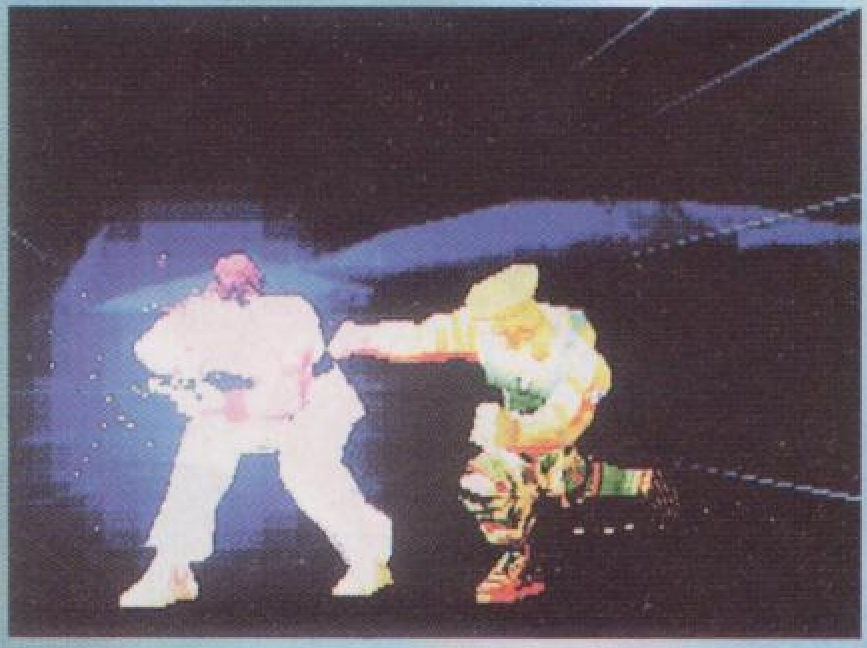


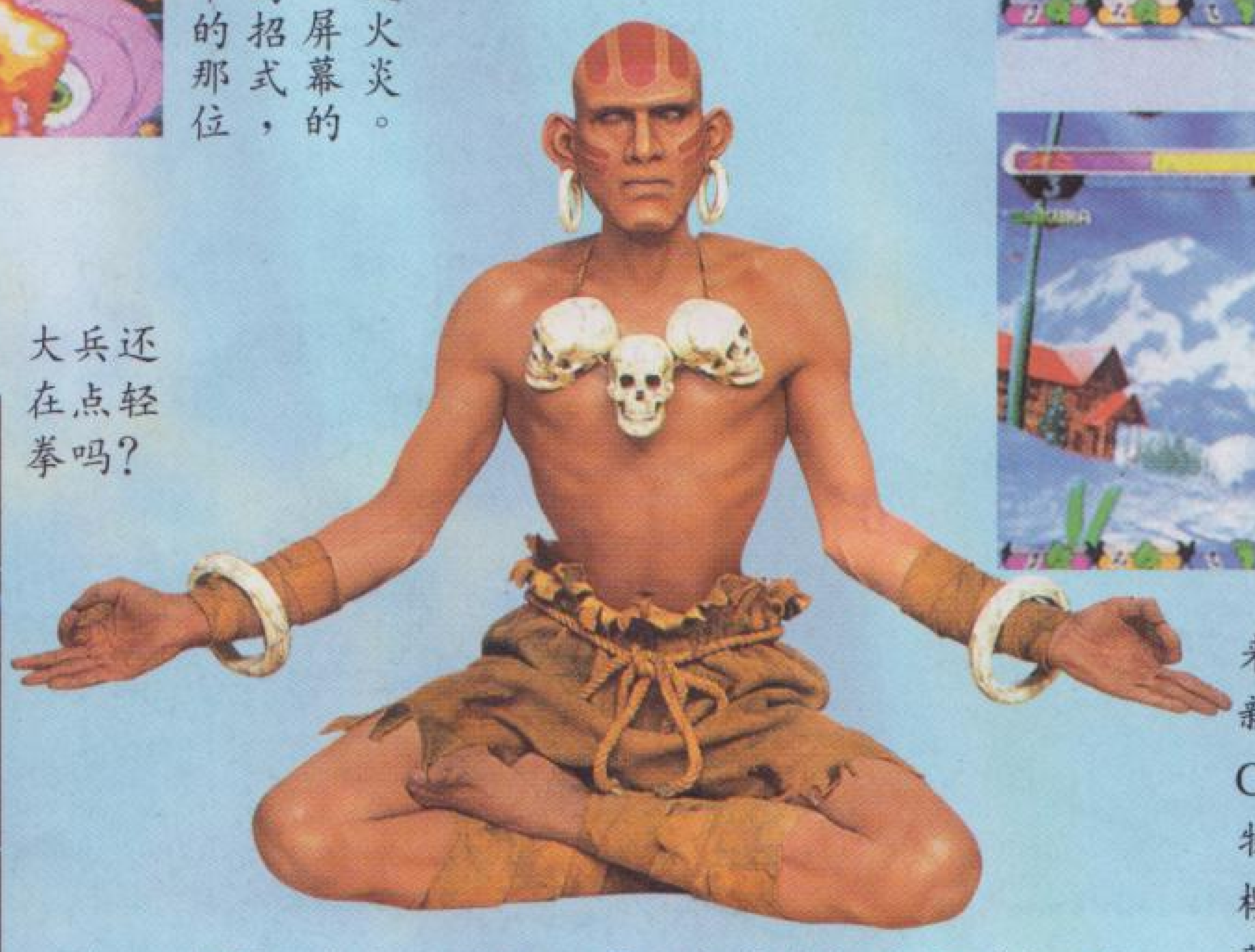
来自CAPCOM街机新作，以Q版CAPCOM角色为人物的《口袋战士》中樱花痛打息吹的一幕。



瑜珈与《漫画英雄》中的那位异形大哥合力使出的招式，2/3屏幕的漫天火炎。

隆的真空波动拳在《EX》中对付古烈，大兵还在点轻拳吗？





看得出来这位瑜珈大哥究竟是真人还是蜡像吗？

各位玩友大家好！在这惬意的季节中大家玩的是一些怎样的游戏呢？GAME 大体上分不外乎 FTG,ACT,STG,RAC 这四大天王，其中的元老当属 STG 和 RAC 无疑，它们可是有着近二十年的历史呢！剩下那两种也是当仁不让，于近十年间迅速普及开来，成为了游戏中的新贵。请别着急，以上讲的全是街机，即 AMUSEMENT ARCADE 中（ARCADE 本意为“两旁常设有商店的有拱顶的走道“，正是因为其店中不乏可供娱乐用的 MACHINES 而人们要向它们“INSERT COINS”，国外即以该词表达我们所通称的“大型机、街机”）的游戏。

而自从“任天堂”这个商标为人们所熟知以来，一个重要的游戏类型产生了，它使得无数人为之疯狂，其中还有一些街机仔，真是令人汗颜——RPG。那可是本刊“游戏制作入门”作者魔法师的最爱。由于支持者甚多，以 RPG 出名的某些厂商真可说是发了大财，那么从这次开始，“科普园地”将更通俗、直观地向大家介绍 RPG 的制作过程，究竟是么原因使得玩家那么心甘情愿地按照厂家设计好的路子走呢？若要揭示其本质，就不得不再次提到剧情，让我们一同来看看 RPG 的魅力吧！

责编：天师

开始介绍！

咦！小天天和奥特曼居然成了剧情作家？

游戏设计讲座(一)

“游戏果然还是要靠内容！”，在听了风马老师的这一段话后，小天天和奥特曼燃起了一股想成为剧情作家的意愿……

天　由头脑超群的我小天天所作的游戏当然不是那些简单的东西，其大名为“小天天征服游戏界的宣言”。

奥　喂！小天天！我觉得做个大家来比赛来吃东西的“餐之挑战者”比较好啦！

风　看来小天天和奥特曼君都有了不休不眠进行游戏制作的决心了哦！

圆一场成为游戏设计师之梦

在此行业中，大家最为向往的职业就是游戏的原创设计者了！他的主要工作是从游戏的故事以至道具，所有相关的设定都要负责，是游戏设计中最不可或缺的职种。



进入游戏的剧情制作！



▲首先要作游戏规则、画面表现、构成故事、舞台数目等的基础，然后再加上角色动作、攻击、地图等的设定。



▶决定游戏系统后，接下来要完成角色的设定及其所发生故事等细部的东西。



▲最后配置敌方角色，做出地图后进行总的整备。

＊＊＊＊＊＊＊ 游戏剧情的3个特征 ＊＊＊＊＊＊＊

地图型

是只有在游戏中才有的特殊剧情，最主要的在于 STG、ACT、和 RPG 等游戏中道具及宝箱等的记载。

声音型

这是用来传达游戏世界观气氛的方法之一，常采用分镜法来完成。

影像型

和戏剧或连续剧不同，它不能只以文字构成，还必须加上剧情图画才行。

游戏和戏剧的剧情之不同

然而与电影及戏剧的剧情相似之处，则在于游戏与其表现的方法相同，至于其声音、绘图方面，则有许多不同的表示法。

进入下一页！

地图型RPG的制作

再来看看实际上要作出一款游戏游戏必须要依序完成些什么，下例为「RPG工具2」。

1 首先要定出游戏的基本规则！

最初要先设计游戏的整体世界，如故事的世界观及游戏的系统等。

◇规则项目

- 地图的大小、城与商店的种类
- 咒文及道具的种类
- 升级的法则
- 魔物的行动模式等等的初步设定

2 再作出冒险地图

跟着要依故事情节作地图，例如左图即可作为基础的游戏画面。



3 人物的配置和会话的整理

接下来要将角色配置在完成了的地图上，最后再加上其动作以及会话等设定。





▼加上编号，将所有的角色纳入管理，然后再以程序调整细部。

让小天天和奥特曼动动身体的挑战！

替游戏的角色加入灵魂！

在此我们以小天天和奥特曼为游戏中的角色，体验一下剧情的设定，若是你还不能理解的话，那你成为游戏设计者的路就很长远了！

1 角色设定

角色与故事要如何融合是相当重要的，像是解决事件的经过，或是会话的变化等都必须仔细考虑。



2 准备台词

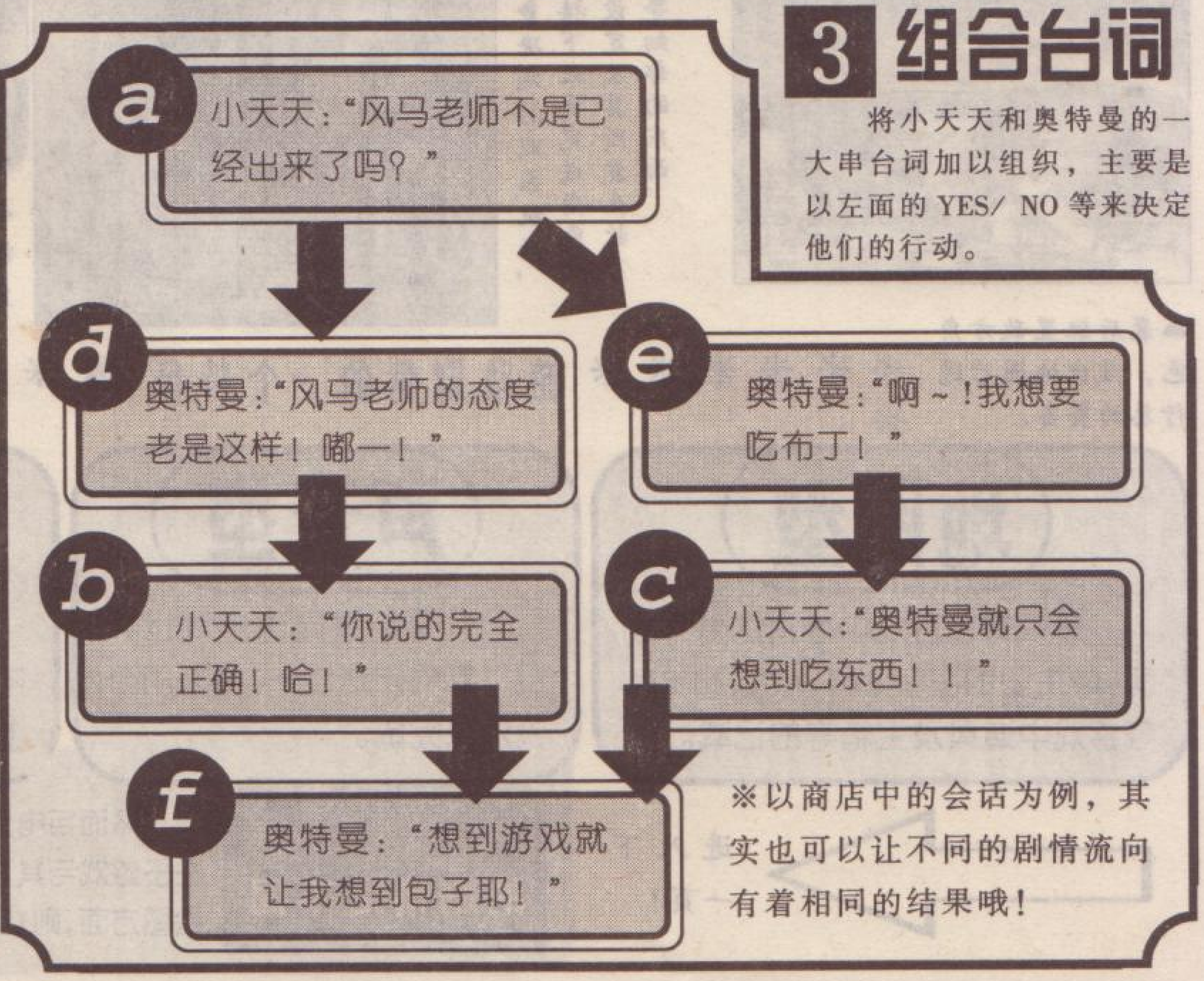
角色的台词应该是要如左边的文章般多准备几份，这可是游戏中剧情的重点哦！

- a 风马老师不是已经出来了吗？
- b 你说的完全正确！哈哈！
- c 奥特曼就只会想到吃的东西！！
- d 风马老师的态度老是这样！嘟一！
- e 啊～！我想要吃布丁！
- f 想到玩游戏就让我想到包子耶！



3 组合台词

将小天天和奥特曼的一大串台词加以组织，主要是以左面的 YES/ NO 等来决定他们的行动。



※以商店中的会话为例，其实也可以让不同的剧情流向有着相同的结果哦！

科普园地

游戏制作入门(十八)

扫描第一

文/魔法师

（编者按）：哀莫大于心死！每个人最心痛的时侯莫过于……（糟糕，是什么？我也说不清楚啊！）每个 SHADOW PHOENIX（咦，到底有几个 PHOENIX?）最心烦的时刻莫过于魔法师这厮来交稿的日子，又要排版、又要扫图、还要给他做饭（方便面）、还要校对、受他冷嘲热讽……总之很是充实。今天这厮只顾扫自己画的丑陋美少女图，当然题目仍是没有想好，而此时他口中还不停地叨唠"扫描第一"，于是题目就出来了。为了报复，在偷闲去打《ZERO2》时用 SAGAT 使出独门连续招术将他 PERFECT，哈哈，他也不过是个会些魔法的后辈，怎能与我这等江湖大侠叫板，不是有句话叫做"叫板者灭之，龇牙者掰之"吗？



相传这就是魔法师在远古时代时的一家人，当然左边的是他了。

冬天就要来了，不过也开学了（我叶大魔法师可是在伟大的十五大召开之后才开学的啊！），果真要有果子吃了。

今天闲聊的是背景，不是图象处理上的背景，而是与时代有关的背景。可能有的读者会感到最近几期的《一场游戏一场梦》所聊的与实实在在制作游戏的关系不大，好象不会或不了解这些，只要懂得编程和美工就可以了。千万不要这么想啦，不去细致的了解游戏的一点一滴，做出来的只能是有游戏空壳的玩意儿，没有骨架，更不要说有血有肉了。虽然这些很琐碎，但是如果不注意的话，做出来的就会象某些国产游戏似的。魔法师认为，成功游戏的要素之一就是注重细节的东西。随手抓来个例子，《仙剑奇侠传》，（某编：又是《仙剑奇侠传》！）。有个朋友说《仙剑奇侠传》中有个细节让他感受颇深：李逍遥战败林月如的父亲后，两人情话过后拥抱在一起，这时化蝶出现，两人便马上分开了。这一细节，实在是很巧妙的，给人的感受可比某些欧美游戏的过场动画猛烈得多。首先，这个动作很充分的反映的当时二人的心情，还有当时的社会背景和礼教观念，中国的味道很浓，我想大多数玩家都明白的，如果换了某位老美，肯定是摸不到门道。（某编：老美，粗糙的感觉）第二，这样做经济实惠，比起耗资的动画来说节约的多，而效果不见得有差。注重细节，成功的又一把利刃！喂，我不是贩刀的！

背景，大概来说主要说的是游戏所处的时代、当时的建筑风格、当时的社会形态、礼教观念等等等等等等等等，用那么多等等，意思是背景所包含的很多很多，太多太多，任何可以有效表现当时时间和空间的事物，有特点的事物都应包含其中（魔法师的灵感真是有如长江之水，滔滔不绝...）。有效的利用背景，最大的利处是使游戏的真实感大大增强！真实是可信和投入的一大前提，不光适用于以真实世界为背景的游戏，同样适用于各种幻想世界的游戏。注意，这里的真实，不是只指地理等方面的真实，而是指在当时的背景环境下，各种行动和事件都非常匹配当时的背景环境，从而给人真实的感觉。

首先要在游戏中构造背景。要选取特别能代表当时时代的事物加入游戏中，比如建筑，是第一步。经常可以在各种游戏中见到长城，金字塔吧，那就是在利用背景来让玩家相信故事发生在我们这个地球上。拿个漫画的例子来讲，比如《乔乔的冒险奇遇》的第三部，空条承太郎一行的游历，途中所经历每一处都有明显的建筑和民俗，还记得埃及的 WC 吗？哈哈哈哈。印象很深吧。还有不停的运用当地的传说来烘托发展剧情，对于我们来说神秘的尼罗河，金字塔，狮身人面，正勾起了人类本身的探索求知的欲望。利用人类的各种欲望吧，抓住他们的心，操纵他们的行动，哈哈哈哈，哈哈哈哈！（某编：邪教，邪教！）不过利用人类本身的探索求知的欲望，在结尾就要给观众，玩家或读者一个满足，如果没有满足，会给观



众、玩家或读者一个不近人情的印象，就是不好啦。有的卫斯理的小说就是，在开始构造了太多悬念和未知，到结尾就是一个一般的结局或用外星的什么玩意儿来收尾，就是说没有满足读者的探索欲，或说是没法完全满足读者过高的探索欲，当然本人还是很喜欢他的作品的。（某编：咳，咳，咳咳）哦，不好意思，怎么都聊到卫斯理了，不好意思，SORRY。（私下语：游戏嘛，就是要包罗万象的！众编欲砍之）有了建筑，可以说构造了大的物理环境，接下来，哦，差点忘了，自然环境也是要有的，用植被表现，不必多说了。接

下来是活的东西了，主要是构成社会的人类。首先要有男女老少，穿着当地的服装，说着当地的方言，干着该做的事。这样就构造了一个大的环境，粗细就由游戏的类型而定，如果是 RPG 的话，就要尽量的细致，如果是以人物为主的 AVG，那么只要细致的设计主演们就好了，没用的人就不要花工夫了。要注意特点，突出特点！比如一个现实世界的游戏，那么设计者就要尽心的去查资料，某个地区的服饰，行为习惯等，尽量的反映出不同的东西，让人从画面、音乐、对话上真的感受到实在。不过对真实的追求要有限度，要不就会费力不讨好的。魔法师认为，适当的程度是：去调查大众略有所闻的事物，力求在这些事物上满足玩家；而对于太过偏僻的，与大众略有所闻的事物有些关系的还可以偶尔为之，其他八杆子打不着的还是免了，千万不要满是"号称"存在于地球的未知事物。特定的历史人物，强化真实的法宝！看一看金庸的武侠小说吧，那一部不是有完善的背景环境，而历史人物的轶事则是构造背景的重头。金庸的武侠小说之所以强过其他，有一点就是他构造的时代背景鲜明，将人物置于其中，而不是象有的只在片首旁白"明末清初"。

最让我吃惊的是金庸为作品所作的考证：明教的存在；李自成避祸为僧的传说；以至于颇具传奇色彩的传授剑法的越女……在历史上均可寻到证据。金庸在武侠小说中用大量的考据支撑细部的描写。就这一点来说其风格明显与古龙的无社会/时代特征单纯描写个人经历的手法不同。金庸常把人物放入一个激烈纷争的时代中，透过角色们的视角来反映整个社会的变迁。他自行设计了一些行为规则，描述了无数套武功，利用这些基本要素他在正史内插入"江湖"生活，并让读者信服。利用史实事件中的人物和开端，加上虚构的角色，演绎了过程，保留了真实的结果。这在《鹿鼎记》中尤为明显。难怪他的小说(尤其对不太清楚那段历史的读者们)读来恍若正史（此段偷自狐朋狗友沈雁的文章，借以引证)。所以，沿用至游戏，请不要只在序幕的动画中写上"时间： 地点： 人物： 任务： "。《侠客英雄传 3》在这点上就 做的还可以，比如海边的倭寇，随然还有很多可深入的地方，不过总比《仙剑奇侠传》的时代背景处理的好。(某编：竟然说《仙剑奇侠传》的短处，他不想活了吗？) 接下来是特定的历史事件，同历史人物一样的重要。不过是否忠实再现历史，一直是影视和游戏制作的一大选择题，各有利弊吧。对于游戏来说，就与游戏的类型和立足点有关了，如果象韦小宝题材的，就游戏历史吧，不过如果是为了纪念反法西斯多少周年的游戏，可不要太过分了。不过，即使是游戏历史，也要有足够的符合历史的事件和人物，如果满眼都是混乱的历史，那也不需要游戏历史了，重写历史吧，真实就飞到九霄云外了。总之就情况而变吧。

(注：文中括号中间皆为魔法师个人所为，与本责编无关。嘻嘻！)

责编/SHADOW PHOENIX

南京新创世纪电子批发中心

本公司自开业以来，承蒙经营游戏机的有识之士和广大电玩迷的支持和信赖，在此欢渡国庆之际，特此感谢。

为回报大家的厚爱，本公司决定献上一片诚意。

凡和本公司建立合作关系的伙伴，都会享有比国内任何批发市场的批发价还要具有竞争力的价格，让您在这一行列中更具有竞争力，让您在您的领域打开一片天空，从而达到共创辉煌，共同繁荣国内游戏机市场。在此诚邀国内游戏机有识之士前来加入我们的队伍，让您处于游戏机行列的不败之地，请跟我来，敬请光临，看看本公司实力。

惠眼识英雄，英雄惜英雄

批发门市地址：南京太平南路 174 号 电话：025—4517358 联系人：陈先生

本公司的门市部位于商业街，向南京玩友奉献各种游戏机及相关部品与各机种特新软件（*N64*、*PS*、*SS* 等）。所售商品，均物美价廉，保证玩友利益，所售 *PS*、*SS* 软件，均为彩版。包您满意。本中心的宗旨是：少一点利润，多一些朋友。相信我，没错。

本公司还设有邮购部，专为全国玩友服务，专人管理，专人发货，以确保玩友利益。本公司愿所有玩友一同享受新创世纪的服务和宗旨，欢迎电玩迷来电、来信咨询。

邮购地址：南京市太平南路 174 号 邮编：210002

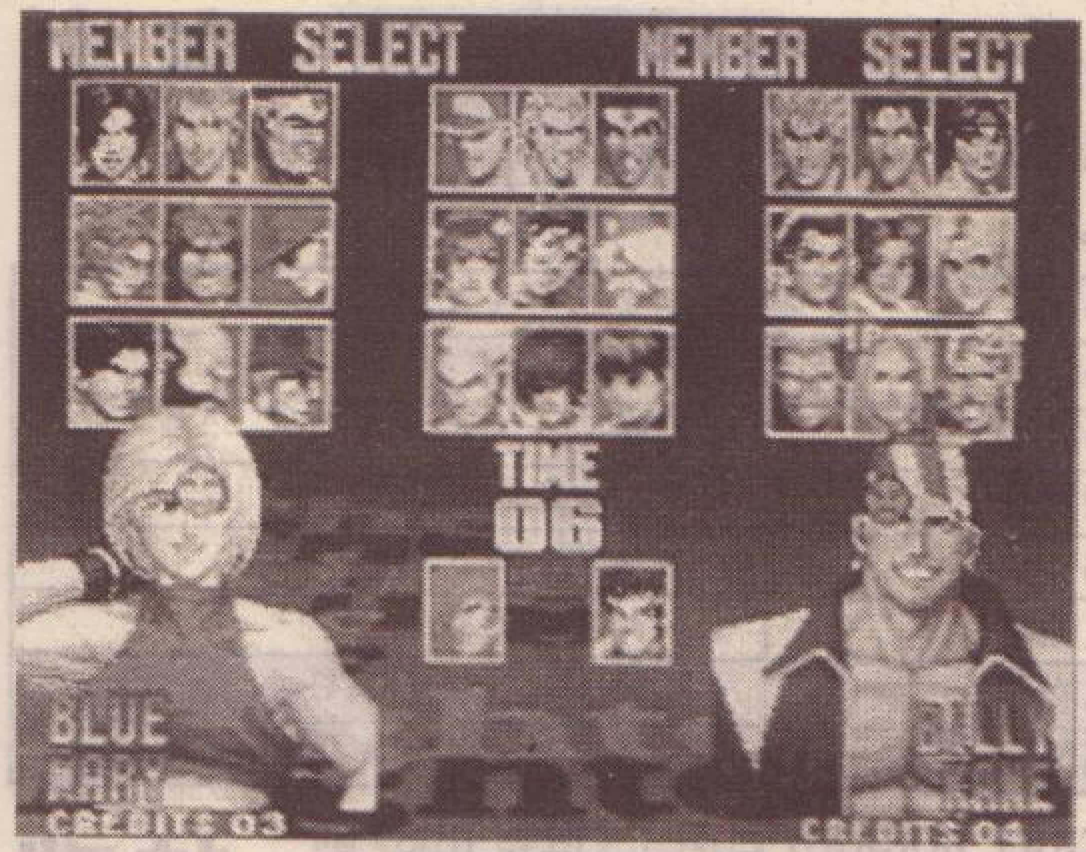
联系电话：025—4514794 转 8015 联系人：陈先生

本公司宗旨： 领导市场 繁荣市场 开拓市场

特别推荐部品：土星四合一功能卡 集：加速卡、记忆卡 8M、金手指密码卡、兼容卡(可玩美版软件)

地址：南京市太平南路 174 号 邮编：210002

批发热线：01391583715 电话：025—4514794 转 8015 传真：025—4517358



THE KING OF FIGHTERS '97

'97 格斗之王

ARC	NEO	SNK CORP.
FTG	GEO	460 MEGA

全员必杀一举公开!

毋须多言,尽管施展,'97 屏幕前仍旧是胜者为王!

以下表格中阴影部分为超必杀技,角色特殊技、投掷技在人物简介中进行说明(本文面向街机仔)。

主人公队



▲草雉的鬼燃烧是一招既可对空又可对地的必杀。

草雉 京

'95 中的特殊技在此恢复——八拾八式(↘+D),外式·轰斧 阳(→+D),加外式·奈落落(↓+C)。R.E.D.KICK 的对空能力加强,"琴月 阳"的速度变快,新超必最终奥义则是巨大的暗勾手加连续荒咬、毒咬攻击技。投掷技有两种,扒铁(→或←+C),一刹背负投(→或←+D),因全员普通投掷技出法都是如此,以下仅对个别人物的追加投技加以说明。

百式鬼·燃烧	→↓↘A 或 C
R.E.D.Kick(七百七式·独乐屠)	←↓↙B 或 D
贰百拾贰式·琴月 阳	→↘↓↙←B 或 D
七拾五式 改	↓↘→B·B 或 D·D
百拾四式·荒咬	↓↘→A
百贰拾八式·九伤	荒咬动作中↓↘→A 或 C
百贰拾七式·八锖	荒咬动作中→↘↓↙←A 或 C
	荒咬→九伤动作中 A 或 C
百贰拾五式·七濑	荒咬→九伤动作中 B 或 D
	荒咬→九伤动作中 B 或 D
外式·砌穿	荒咬→九伤动作中 A 或 C
百拾五式·毒咬	↓↘→C
四百壹式·罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←A 或 C
四百贰式·罚咏	罪咏动作中→A 或 C
九百拾式·鹤摘(外式·虎伏/龙射)	↓↙←A 或 C
秘奥义 里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→A 或 C
最终决战奥义"无式"(三神技之一)	↓↘→↓↘→A 或 C

二阶堂红丸

经改良后的"雷韧拳"和"雷光拳",根据按键不同,分为对地(A 键)或对空(C 键),空中雷韧拳却增加了留空时间。超必"大发电者"是"红丸投"的强化,'95 中的特殊技和追加特殊技则重现,其一为(跳跃中)↓+D,其二为→+B。可于跳跃中(↑以外+C 或 D)进行投掷。

雷韧拳	↓↘→+A 或 C
空中雷韧拳	(跳跃中)↓↘→+A 或 C
真空片手驹	↓↙←+A 或 C
超级闪电踢	→↓↘+B 或 D
居合蹴	↓↘→+B 或 D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B 或 D
红丸投	(近身)←↙↓↙←→+A 或 C
雷光拳	↓↘→↓↘→+A 或 C
大发电者	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C

大门五郎

新必杀"根返"是当身技,成功使出后即变成背负投。"里投"是移动指令投,新超必"岚之山"是能够追加指令的多变连续技。以 C 键普通投时可以远距使出。

地雷震	→↓↘+A 或 C
超受身	↓↙←+B 或 D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	(近身)→↘↓↙←→+A 或 C
超大外割	(近身)→↓↘+B 或 D
根返	↓↘→+B 或 D
里投	→↘↓↙←→+B 或 D
地狱极乐落	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
岚之山	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←+B 或 D
续·切株返	←↙↓↘→+B 或 D
根拔里投(正常态)	→↓↘+B 或 D
续·天地返(最大能量态)	→↓↘+B 或 D

个人参赛队

八神 庵

新增超杀"八酒杯"是原有"暗勾手"的超级强化，击中对手后则令其在一定时间内防御不能，即可肆意追打之。特殊技皆为外式，轰斧 阴"死神"(→+B)，梦弹(→+C·C)，百合折(跳跃中←+D)。

百式·鬼燃烧	→↓↘A 或 C
贰百拾贰式·琴月 阴	→↘↓↙←B 或 D
百贰拾七式·葵花	↓↙←A 或 C(三回连续输入)
屑风	(近身)←↙↓↘→A 或 C
百八式·暗勾手	↓↘→A 或 C
禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↘→↙↓↙←A 或 C
里百八式·八酒杯	↓↙←↙↓↘→A 或 C

矢吹真吾

这人可是集新老草雉京招式于一身，包含了与"RED KICK"同出一辙的"真吾踢"，也有第百壹式"胧车"，其外式超必是草雉京的 DASH 版吹飞攻击，燃烧真吾是荒咬、毒咬的乱舞技版。

百式·鬼燃烧未完成	→↓↘A 或 C
百拾四式·荒咬未完成	↓↘→A
百拾五式·毒咬未完成	↓↘→C
百壹式·胧车未完成	↓↙←B 或 D
真吾 KICK	←↙↓↘→B 或 D
外式·凤鳞	↓↘→↓↘→A 或 C
燃烧真吾	↓↙←↙↓↘→A 或 C



▶八神正在施展其得意大技——第壹百贰拾七式『葵花』。

饿狼传说队

安迪

大大削减了"飞翔拳"的对空能力和"幻影不知火"的攻击速度，而新必杀"飞翔流星拳"是与"激·飞翔拳"十分相似的掌打攻击。

斩影拳	↙→+A 或 C
我弹幸	斩影拳击中↓↘→+A 或 C
飞翔拳	↓↙→+A 或 C
升龙拳	→↓↗+A 或 C
空破弹	←↙↓↘→+B 或 D
击臂背水掌	(近身)←↙↓↘→+A 或 C
幻影不知火	(跳跃中)↓↙→+B 或 D
幻影不知火(下颚)	幻影不知火着地中→+A 或 C
幻影不知火(上颚)	幻影不知火着地中→+B 或 D
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
飞翔流星拳	↓↙→↓↙→+A 或 C

东丈

泰拳手没有增加新必杀技，其新超必"爆烈飓风猛虎踢"乃乱舞系攻击技，特殊技为↘+B。

旋风拳	←↙↓↘→+A 或 C
爆烈拳	A 或 C 连打
爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→+A 或 C
虎破脚	→↓↘+B 或 D
电光踢	←↙↓↘→+B 或 D
黄金之踵落	↓↙←+B 或 D
死亡龙卷风	↓↘→↓↘→+A 或 C
爆烈飓风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←+A 或 C

特瑞

TERRY BOGARD 追加了《饿狼 RBS》的新必杀技"POWER CHARGE"，在击飞对手后以倒跃踢作为追打。新超必"高轨喷泉"是"能量补充"击飞后再以"能量喷泉"才攻击的方式。

火焰冲拳	↓↙←A 或 C
能量波	↓↘→A 或 C
碎石踢	↓↙←B 或 D
倒跃踢	→↓↘A 或 C
灌篮强击	→↓↘B 或 D
能量补充	←↙↓↘→B 或 D
能量喷泉	↓↙←↙→A 或 C
高轨喷泉	↓↘→↓↘→B 或 D

龙虎之拳队

坂崎良

新必杀技"猛虎雷神刹"是小跳时的手刀中段攻击，新超必"天地霸煌拳"(极像结成晶之猛虎硬爬山)在最大能量态下击中对手，会使对手出现晕点状况。

虎煌拳	↓↘→+A 或 C
虎炮	→↓↘+A 或 C
	猛虎雷神刚跳跃中→↓↘+A 或 C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B 或 D
极限流连舞拳	(近身)←↙↓↘→+A 或 C
猛虎 雷神刚	↓↙←+A 或 C
猛虎 雷神刹	↓↘→+B 或 D
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A 或 C
天地霸王拳	↓↘→↓↘→+A 或 C

罗伯特

"龙翔斩"来自《龙虎之拳外传》，可对空和作连续技用。新超必"无影疾风重段脚"是以跳跃的连续蹴。

龙击拳	↓↘→+A 或 C
龙牙	→↓↗+A 或 C
飞燕旋风脚	→↘↓↙→+B 或 D
飞燕龙神脚	(跳跃中)↓↙←+B 或 D
极限流连舞脚	(近身)←↙↓↘→+B 或 D
龙斩翔	→↓↘+B 或 D
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙→+A 或 C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A 或 C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B 或 D

坂崎由莉

她继承了以往的空牙、飞燕疾风拳和飞燕旋风脚等必杀技，其新超必“飞燕烈孔”则将空牙连续化。可于跳跃中(↑以外＋C或D)进行投掷。

虎煌拳	↓↘→＋A或C
空牙	→↓↘＋A或C
里空牙	空牙着地时→↓↘＋A或C
雷煌拳	↓↘→＋B或D
百烈掌击	→↘↓↙←＋A或C
飞燕疾风拳	↓↙←＋B或D
飞燕旋风脚	↓↙←＋A或C
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←＋B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A或C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→＋A或C

怒之队

拉尔夫

其新增超必“宇宙幻影”是豪爽的突进技，不可防御。

机炮拳	A或C连打
格林机关炮	←(蓄)→A或C
急降下爆弹	↓(蓄)↑A或C
	(跳跃中)↓↘→A或C
超级阿根廷攻击	(近身)←↙↓↘→B或D
拉尔夫踢	←(蓄)→B或D
超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←A或C
乘马机炮拳	↓↙←↙↓↘→B或D
宇宙幻影	↓↘→↓↘→A或C

莉安娜

其新增超必“旋转火花”是手刀突刺爆破技，“重力风暴”则是敌蹴爆破技。可于跳跃中(↑以外＋C或D)进行投掷。

月光锯	↓(蓄)↑＋A或C
威武军刀	←(蓄)→＋B或D
X口径炮	↓(蓄)↑＋B或D
涡旋发射器	←(蓄)→＋A或C
眼之斩	↓↙←＋A或C
V字金锯	(跳跃中)↓↘→↘↓↙←＋A或C
旋转的火花	↓↙←↙↓↘→＋B或D
重力风暴	↓↘→↓↘→A或C

克拉克

与前作分别不大，新超必“奔袭投掷”是追击对手的投技，使用“RUNNING POWER BOMB”。可于跳跃中(↑以外＋C或D)进行投掷。

机炮拳	A或C连打
凝固汽油弹(投)	→↓↘AC
旋转摇篮(投)	←↙↓↘→AC
自裁恶魔(投)	→↓↘BD
超级阿根廷攻击(投)	(近身)←↙↓↘→BD
烈火闪光肘	(指令投中)↓↘→AC
终结阿根廷攻击	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←AC
奔袭投掷	↙↓↘→←↙↓↘→BD

新女性格斗家队

京

新超必“沉默闪光”是“落地击”的强化加垂直向上攻击，亦恢复特殊技↘＋D。

毒蛇击	↓↘→＋BD
双毒蛇击	↓↘→↓↘→＋BD
落地击	→↓↘＋BD
龙卷踢	→↘↓↙←＋BD
惊异玫瑰	→↓↘＋AC
妄想踢	←↙↓↘→＋BD
幻象之舞	↓↘→↘↓↙←＋BD
沉默闪光	↓↙←↓↙←＋BD



◀神速之祝词也可以当做无赖技来使用，必令对手难堪。

神乐千鹤

擅长分身攻击的千鹤，按键不同，技巧的轨道、分身和本体的位置变化皆有所不同。新必杀“顶门之一针”是小跳跃突进攻击技。超必“零技之楚”是一定时间内封锁对手的招式，而“三籁之布阵”则是分身连续攻击且本体也可移动的招式。

百活·天神之理	→↓↘＋A或C
贰百式贰活·神速之祝词	→↘↓↙←＋A或B或C或D
贰百式贰活·神速之祝词·天瑞	神速之祝词动作中↓↙←＋A或B或C或D
百八活·玉响之瑟音	←↙↓↙→＋A或C
贰百拾贰活乙式顶门之一针	↓↘→＋A或B或C或D
里面八拾伍活零技之楚	↓↙←↙↓↘→＋A或C
里面壹活三籁之布阵	↓↘→↓↘→＋B或D

不知火舞

新必杀技“白鹭之舞”是转身扇连续攻击技。新超必“凤凰之舞”是由上空进攻的突进技，而“水鸟之舞”则是花蝶扇的连续发射版。

花蝶扇	↓↘→＋A或C
龙炎舞	↓↙←＋A或C
飞翔龙炎舞	→↓↘＋B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→＋B或D
飞鼠之舞	↓(蓄)↑＋A或C
	(跳跃中)↓↙←＋A或C
白鹭之舞	→↓↘＋A或C
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋B或D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←＋A或C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→＋A或C

金家藩队

金家藩

追加了《饿狼 RBS》中的超必“凤凰天舞脚”和中段特殊技“切腿”（→ + B）。

飞燕斩	↓（蓄）↑ + B 或 D
半月斩	↓↙← + B 或 D
飞翔脚	（跳跃中）↓↘→ + B 或 D
流星落	←（蓄）→ + B 或 D
空砂尘	↓（蓄）↑ + A 或 C
凤凰脚	↓↙←↙→ + B 或 D
	（跳跃中）↓↙←↙→ + B 或 D
凤凰天舞脚	（跳跃中）↓↘→↘↓↙← + B 或 D

蔡宝健

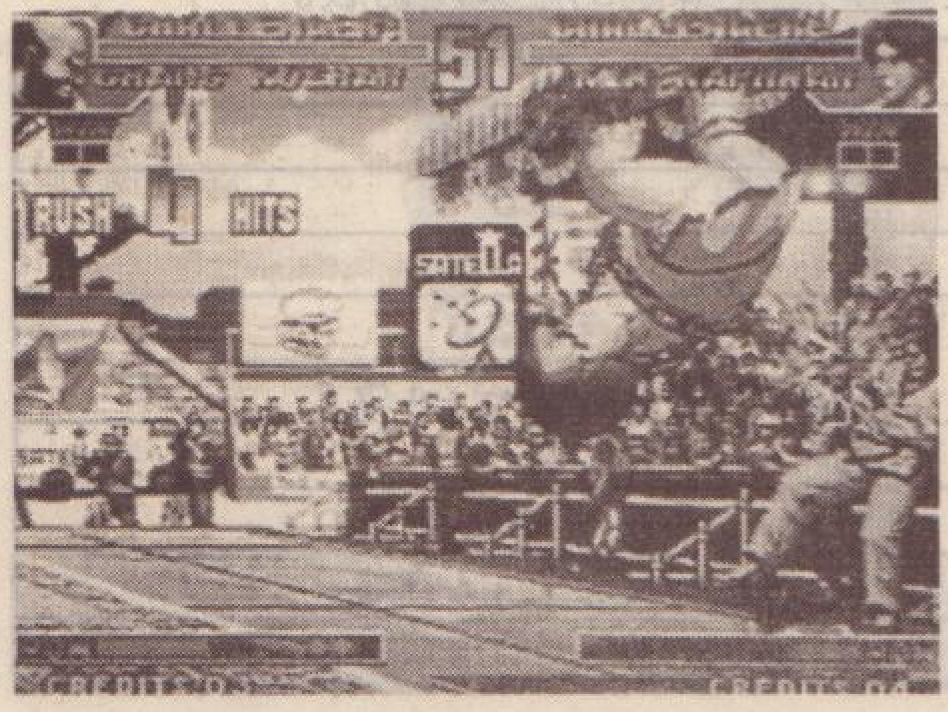
追加了金加藩的超必“凤凰脚”，但被对手防御后会出现很大的破绽。前作中威猛的跳跃重拳和着地连续技也依然健在。

龙卷疾风斩	↓（蓄）↑A 或 C
飞翔空裂斩	↓（蓄）↑B 或 D
旋风飞燕刺突	←（蓄）→B 或 D
方向转换	飞翔空裂斩、旋风飞燕刺突中
飞翔脚	（跳跃中）↓↘→B 或 D
疾走飞翔斩	←（蓄）→A 或 C
真！超绝龙卷旋风斩	→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C
凤凰斩	↓↘→↘↓↙←B 或 D

陈可汉

新超必“铁球大压杀”是以助跑斜跳，垂直下落来击溃对手的招式，除了斜跳时是有攻击判定的对空技外，落下时更是下段防御不能的中段技。其新增特殊技为↘ + A。

铁球粉碎击	←（蓄）→ + A 或 C
铁球大回转	A 或 C 连打
铁球飞燕斩	↓（蓄）↑ + B 或 D
大破坏投掷	（近身）→↘↓↙←→ + C
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙← + A 或 C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→ + A 或 C



◀“跳跃重脚→下轻拳→CANCEL 铁球飞燕斩”就可形成 4 连击。

’97 特别队

玛丽

基本技是继承了《RB 饿狼 Special》的形态，更集合普通角色和 BOSS 角色的特点，追加新中段特殊技为→ + A。

旋转下落	↓↘→B 或 D
玛丽蜘蛛固	↓↘→A 或 C
指天回旋脚	←（蓄）→B 或 D
转踵落脚	↓↘→B 或 D
垂直之箭	→↓↘B 或 D
玛丽攫夺	→↓↘B 或 D
玛丽翻脸	↓↙←B
头部飞弹	↓↙←D
回身真落	（近身）←↙↓↘→A 或 C
玛丽台风	（近身）→↘↓↙←→↘↓↙←B 或 D
玛丽野玫瑰	↓↘→↘↓↙←A 或 C
玛丽电闪光	↓↘→↓↘→B 或 D

比利

与玛丽一样是继承了《饿狼 RBS》的普通、强力人物的特点，加入两种新特殊技→ + A 和棒高跳蹴（→ + B）。其新超必“旋元杀棍”就是原有“红莲杀棍”的无火版，另外 BILLY KANE 的胜利姿势追加了摘掉头巾的一种，请爱好者留意。

三节棍中段打	←↙↓↘→ + A 或 C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打中↓↘→ + A 或 C
旋风棍	A 键连打
集点连破棍	C 键连打
强袭飞翔棍	→↓↘ + B 或 D
火龙追击棍	↓↙← + B
水龙追击棍	↓↙← + D
旋元杀棍	→↓↘ + A 或 C
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙← + A 或 C
大旋风	↓↘→↓↘→ + A 或 C

山崎龙二

蛇拳的储系机能依然存在，也可以按 D 键作为反击。对空技“砂”击中后能以“蛇拳”作追打。超必“射杀”击中后把键连按就能作 4 阶段的技巧变化，特殊技猛刺（→ + A）则是《RBS 饿狼》里的中段技。

蛇拳上段	↓↙←A
蛇拳中段	↓↙←B
蛇拳下段	↓↙←C
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→B 或 D
倍返	↓↘→A 或 C
制裁匕首	→↓↘A 或 C
爆弹	（近身）←↙↓↘→A 或 C
砂	→↓↘B 或 D
断头台	↓↘→↓↘→A 或 C
射杀	（近身）→↘↓↙←→↘↓↙←A 或 C

超能力战士队

镇元斋

镇元斋师付与前作的分别不大，而新超必“轰炎招来”是“柳磷蓬莱”的强化，以火炎护体的突进技。

瓢箪击	↓↙←A 或 C
柳磷蓬莱	→↓↘A 或 C
回转的空突拳	←↙↓↘→B 或 D
	醉管卷翁中→B 或 D
	望月醉中→B 或 D
醉管卷翁	↓↘→A 或 C
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→A 或 C
望月醉	↓↙←B 或 D
龙蛇反蹦	望月醉中↑B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑D
轰栏炎炮	↓↘→↓↘→A 或 C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←A 或 C

椎拳崇

新必杀技“龙连打”是指令投打击技，以键连按来增加 HIT 数，“仙气发劲”是投技“发劲”的强化。而’95 时代中的中段特殊技“虎扑手”(→+A)和“后旋腿”(→+B)则再度复活。

超球弹	↓↙←+A 或 C
龙颚碎	←↓↙+B 或 D
龙连牙・地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙・天龙	←↙↓↘→+C
龙爪袭	(跳跃中)↓↘→+A 或 C
龙连打	(近身)→↓↘+A 或 C 连按
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发动	(近身)↓↘→↓↘→+A 或 C

麻宫雅典娜

新必杀技“超级精神穿透”可作追打攻击，而新超必“凤凰 FANG 箭”是“凤凰箭”的强化。可于跳跃中(↑以外+C 或 D)进行投掷。

精神力球	↓↙←A 或 C
凤凰箭	(跳跃中)↓↙←A 或 C
精神力反射波	→↘↓↙←B 或 D
划空光剑	→↓↘A 或 C
空中光剑	(跳跃中)→↓↘A 或 C
心灵传送术	↓↘→B 或 D
超级精神穿透	(近身)←↙↓↘→C
闪光水晶波	←→↘↓↙←A 或 C
水晶超射	闪光水晶波中↓↙←A 或 C
空中闪光水晶波	(跳跃中)←→↘↓↙←A 或 C
空中水晶超射	空中闪光水晶波中↓↙←A 或 C
凤凰 FANG 箭	(跳跃中)↓↘→↓↘→A 或 C

新面孔队

七枷社

必杀技“飞弹强力锤”是以小跳跃作手腕振击的中段技，“升龙决斗”是重击对空技，“敲大锤”是以腕振的多段攻击必杀技，“喷气反击”是以闪身冲前的腕振突进技。超必“百万大锤蒸汽”是“敲大锤”的强化，而“最终冲击”当蓄力完成后就成为了防御不能的招式。

飞弹强力锤	→↘↓↙←+A 或 C
升龙决斗	→↓↘+A 或 C
敲大锤	↓↙←+A 或 C
喷气反击	←↙↓↘→+A 或 C
百万大锤蒸汽	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
最终冲击	↓↘→↓↘→+A 或 C(按住)

夏尔米

必杀技“SHERMIE 螺旋打”是指令投，“SHERMIE 鞭笞”是以脚夹击的“大坐”极品摔。“SHERMIE 重炮”是移动式的指令投，“SHERMIE 轴心旋转踢”是小跳跃回蹴。超必“SHERMIE 大闪耀”是超级大坐，“SHERMIE 狂欢”则是以连续大坐投技作为攻击方式。

SHERMIE 螺旋打	(近身)→↘↓↙←+A 或 C
SHERMIE 鞭笞	→↓↘+B 或 D
SHERMIE 重炮	←↙↓↘→+B 或 D
SHERMIE 旋转踢	↓↙←+B 或 D
SHERMIE 大闪耀	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
SHERMIE 狂欢	(近身)←↙↓↘→←↙↓↘→+A 或 C

克丽丝

必杀“滑触”是踏前掌底攻击，“猎杀的空气”是垂直蹴，“射杀舞者之突刺”是下段技(只限 A 键)，“射杀舞者之舞步”是中段技，“扭摆舞的魄力”是急降腿攻击。超必“滑行者的踩踏”是垂直跳跃乱舞系必杀技，而“连续滑触”无疑是必杀强化。

滑触	↓↘→A 或 C
猎杀的空气	→↓↘B 或 D
射杀舞者之突刺	→↘↓↙←A 或 C
射杀舞者之舞步	→↘↓↙←B 或 D
扭摆舞的魄力	(跳跃中)↓↘→B 或 D
滑行者的踩踏	↓↙←↓↙←B 或 D
连续滑触	↓↘→↓↘→A 或 C

绝对又是一款街机厅中的热作！SNK 的格斗王系列是非常适合“双打对练”的游戏，与人对战时那种紧张刺激的感觉，相信每一位曾被高手“摆平”过的玩家都有所体会。然而强中更有强中手，能在部分人面前“耀武扬威”并不意味着他一定就是最厉害的。人人都想成为胜者，本期天书特刊出’97 招式以供大家“研习”。

责编：天师

尼奥罗特

开动脑筋
轻松闲趣

《尼奥罗特》是于今年春季在 PS 上发售的创新型冒险 RPG，遗憾的是厂商在媒体上炒作的力度不够，因此其拥护者并不是很多。不过《尼》在 RPG 游戏创新上作出的探索确实是值得称道的，而且本作的音乐、谜题设定也堪称一流，大体上讲算是一部不可多得的好作品吧！

PS　厂商:TECHNOS　类型:RPG
发售日:5月9日



极具创新的作品，一款新型态的 RPG

狄・伟路　TIL・WAYROAD



出生于北大陆边境的武术世家，为了成为真正的冒险家而不断努力。他在旅途中遇到了雅莉亚和路芬，于是一同进入了尼奥罗特的遗迹之门……狄是攻防均很出色的主人公型人物，在艰苦的战斗中往往能发挥出意想不到的作用。

雅莉亚・埃兰　ARIA・HIGHLAND



尼奥罗特大陆的出色魔法师，一降生便已经拥有强大的魔力。她在老师的敦促下与狄一同踏上了冒险的征途……雅莉亚是三人中唯一懂得魔法的伙伴，心思慎密，善于阅读各种魔法文字，是个信念坚定的女性角色。

路芬・罗斯　RUFRAIN・ROSE



在尼奥罗特大陆的南部出生，由于家庭的破裂，很小的时候便作了空中盗贼。他在一次事故中被狄和雅莉亚所救，与他们结下了深厚的友谊。路芬拥有卓越的盗窃技术和敏捷的身手，在队伍中是个不可缺少的速度型角色。

单纯明了的战斗系统

本作战斗是以真实时间来进行的，玩家只需选择某一角色的行动方针(即战斗、防御、逃跑)，电脑便会自动控制角色行动。另外，随着级别的提升，角色还可以使用特技和魔法，当蓄力槽达到 3、4 级以上时攻击效果就会十分明显。如果确定雅莉亚使用魔法，这时用鼠标点指敌人就会发动攻击魔法，反之，用鼠标点指我方角色就会回复体力或提升攻击力。当然，在战斗中也是可以随意切换视角的。



另外，在迷宫中也要应尽量减少与敌人遭遇的机会，因为体力回复点的出现率并非很高。

操作方法

START	PAUSE
○	确认
×	自动选取调查物品
□	切换视点
△	调出道具表
L1／R1	角色切换
L2	加速选取



▲切换视角反复调查总是会有收获的，不是吗！

图片在本文中极为重要，读者务必认真识别

●在游戏中的角色不单靠杀敌来增长经验值，在解谜成功后同样会取得大量的 EXP，而且有的谜题不单只有一种解谜方法，如果利用较好的方法，经验值的获取就会有所增加。

●在冒险的过程中会遇到大量的谜题，而要想把它们一一破解，就必须清楚每位角色的特长。所以，玩家在游戏中如果遇到困难，那就不妨多试试其他角色了。总之，要经常更换主角，反复调查可疑的地方。

●在迷宫中有许多有主线剧情无关的路线、宝箱。当然，找到它们也会获取经验值。因此，在游戏中要经常切换视角，仔细调察周围的建筑。下文的攻略中对暗道和宝箱的发现均将作出相应的介绍。

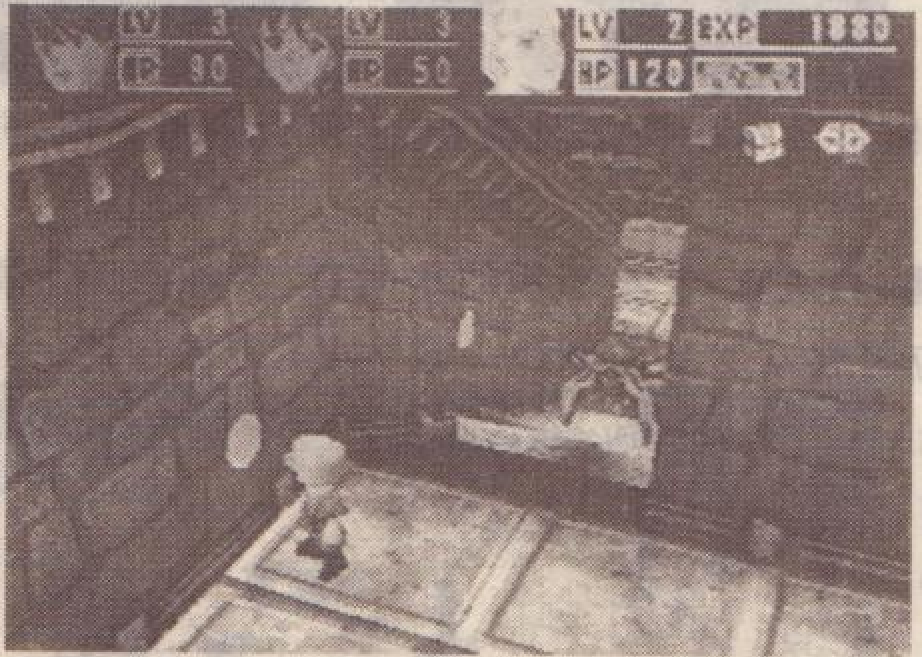
●攻略中介绍的部分均是笔者认为有一定难度的，未作提示的区域一般靠调换主人公调查就可通过。



▶图1，在六开关的左侧墙壁上有暗门。

●谜题：在有三个骑士雕像的房间中（如图1），若想打开紧闭着的门，只要将左侧六开关中的中间四个开关拉下即可。另外，在三个骑士雕像的右侧有一暗门。

●谜题：序章部分过后，会进入一个黑乎乎的房间，此处如果用雅莉亚做主角则会稍亮一些。另外，本处还有开关和宝箱各一个，开关必须由狄才能扳动，它可以控制地面的升降。当扳动开关后地面就会下降，同时房间也将变的明亮，这样就可进入一新房间，在其中取得一柄木锤和一种奇怪的食物。而后，再次扳动开关，四周恢复黑暗，摸着黑找到出口继续前进吧。



▶图2。

●谜题：继续前进会遇到一个蜘蛛状敌人地追赶（如图2），当主角逃至楼梯顶端时，如果能及时按下左侧的圆形开关，使楼梯消失，从而将敌人消灭的话便可获得大量 EXP。另外，在主角最初发现敌人开始逃跑的区域附近有一可提升 EXP 的宝箱。

●谜题：在一个有犬科动物雕像的房间，首先让路芬调查中间的方形台座，再让他调查动物雕像，而后就可以由力量型角色转动最右侧的台座，从而打开墙壁上的暗道入口。

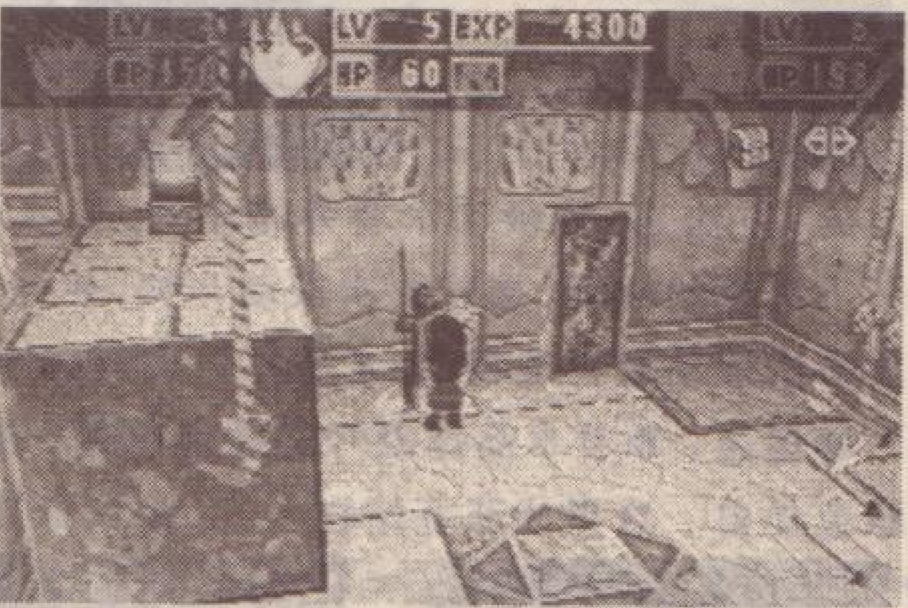
●谜题：这是一个有两排书架的房间（如图3），最好先让角色调查后排的书架获取 EXP，而后再由雅莉亚打开宝箱，由于宝箱中出现了怪兽，雅莉亚因惊慌撞倒了书架……



◀图3。

●谜题：进入由书架砸开的通道中，利用路芬跳过那些石柱，不过要记住沿右测的石柱行进才会安全，而且要求一定的速度。

●谜题：通过上文所讲的通道可进入一飞着弩箭的房间（如图4），先调查弩箭发射孔左侧的铜像，而后由力量型角色推动铜像将发射孔堵住即可。

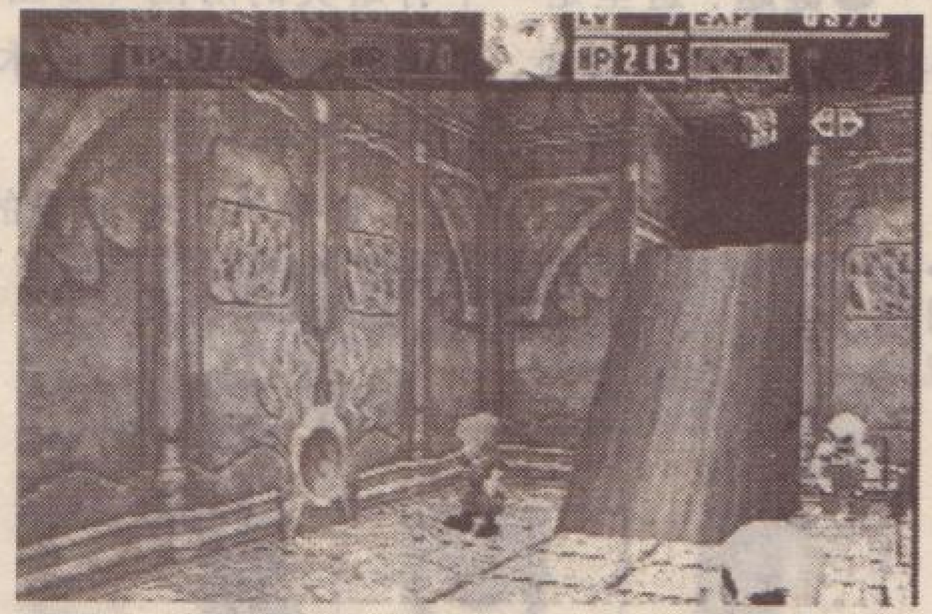


◀图4。

●谜题：与上一谜题是同一房间，在紧闭着的大门左侧有四根绳锁，拉动从右向左数第二根可打开大门，拉动从右向左数第四根后可向上攀爬，从而到达体力回复点。

●谜题：在附近有一被怪兽看守着的宝箱，如果此时狄的体力比较充足或级别较高，那么让他接近怪兽就会将怪兽吓跑！

●谜题：这是一个有大滑坡的房间（如图5），只有路芬才能顺利通过坡道，而狄虽然不能到达顶端但也可以提升 EXP。顺便提一句，本处的宝箱是需要取得开锁器并由路芬打开的。另外，在本房间中还有一暗门，具体位置如图5。

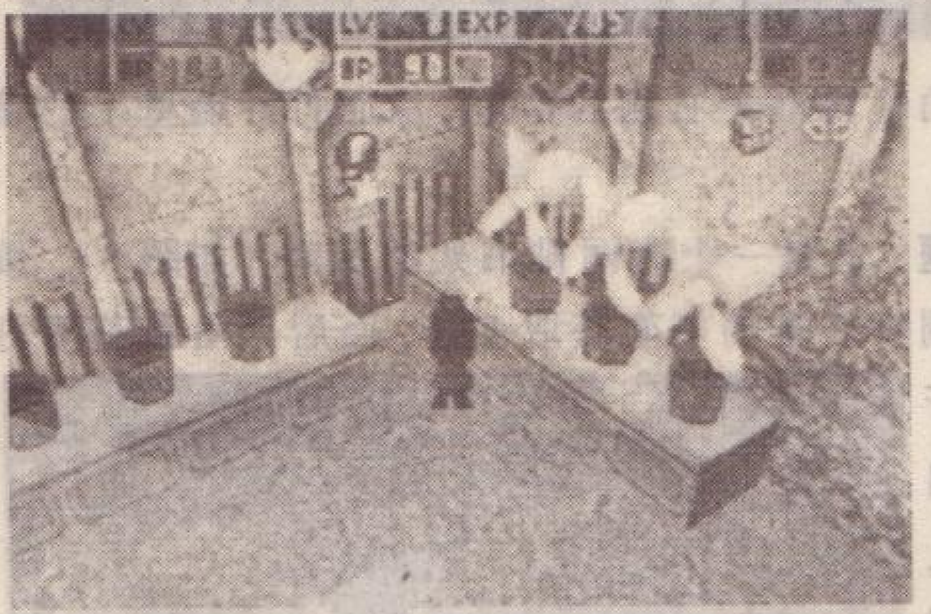


◀图5。

●谜题：经过暗门到达一有小水塘的房间，在其中用鼠标点中两只振翅的小精灵，与它们交谈后水塘中的水就可以回复体力了。

●谜题：这是第二次击败 BOSS 并推进剧情后遇到的

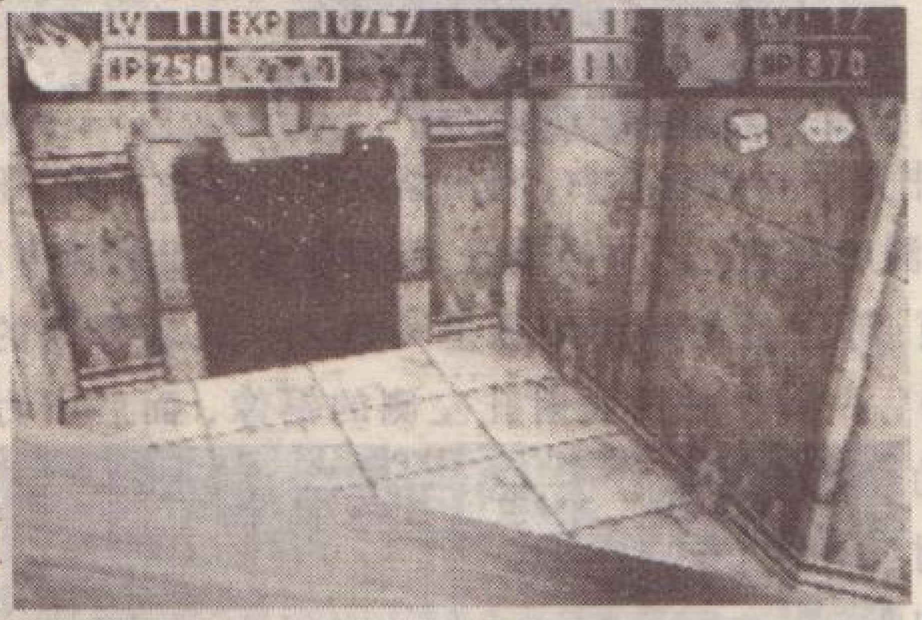
首个谜题(如图6)。先让雅莉亚调查两排花盆中间墙壁上的提示部分，而后，再由她反复调查左侧没有植物生长的花盆即可。



▶图6。

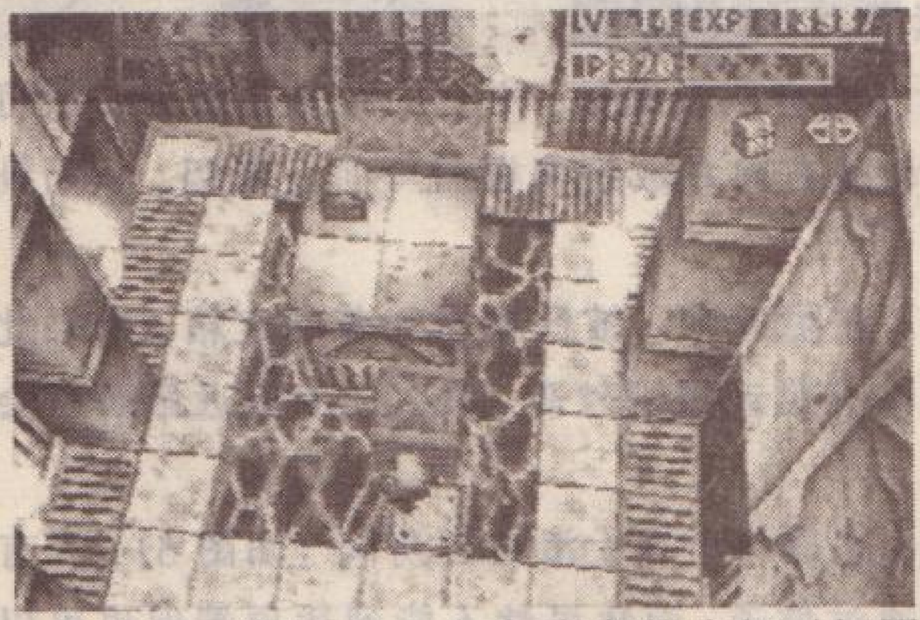
●谜题：继续走，会在一房间中发现巨大的半透明水晶球，让路芬调查就会利用铁棒撬动水晶球，从而砸开通路。

●谜题：首先说明一下，下文这条路成并非很安全。还是在上一谜题的房间中，如果让狄调查水晶原来压住的洞口，他会不慎落入其中，并滑入一个有毒的绿色水塘中。其实这里水是可以回复体力的，方法是：先扳动水塘旁的开关，将池水放净，然后踩一下蓝色的地板，接着再次扳动开关，使池水变成蓝色，最后再次踩动蓝色地板，池水就可以回复体力了。



▶图7。右侧文中所讲的通道内有一隐藏入口。

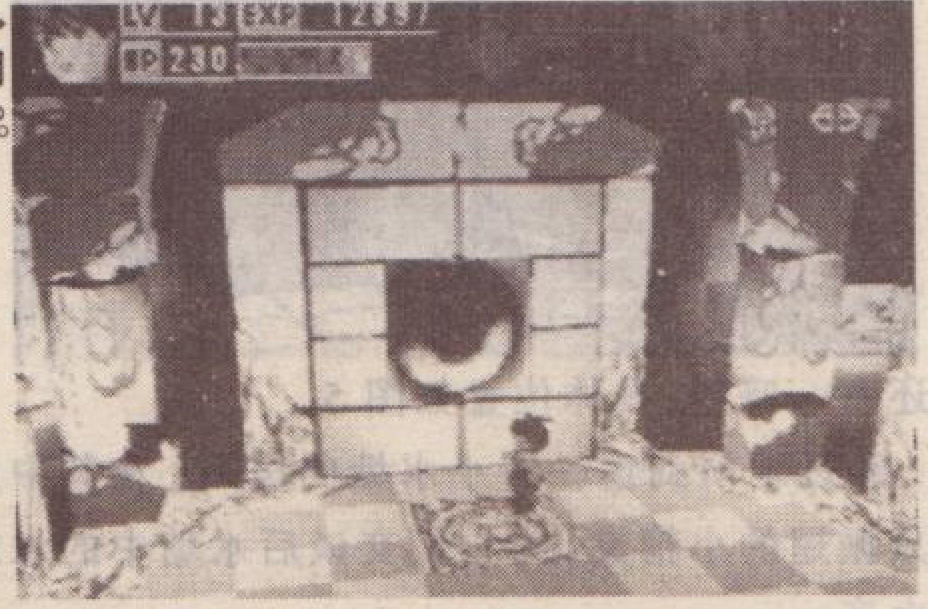
●谜题：顺着水晶球砸开的通道前进，在途中会遇到一绿色怪兽。这里让路芬站在上方，将鼠标点指下方的怪兽，他便会掷出诱饵吸引敌人，从而使我方角色顺利地进入下方的入口。



▶图8。

●谜题：这里是一个有熔炎的房间(如图8)，首先让路芬调查两侧的石块，再调查单独摆放着的木块，这样就能在熔炎中搭出通路，取得中间的宝箱。

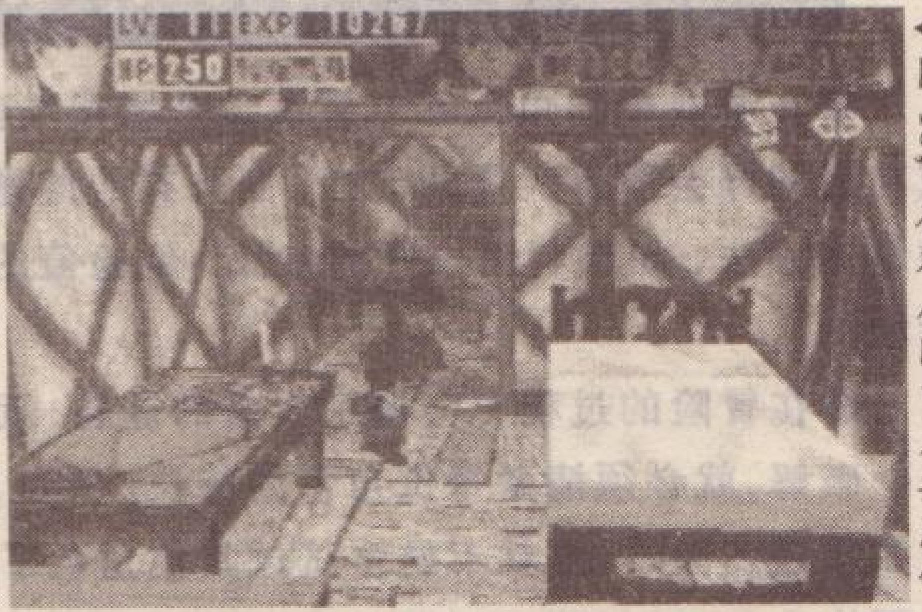
●谜题：在有蓝、绿、红、黄四块圆形地板的房间，这里只要按红、蓝、黄、绿的顺序踩下地板，中间就会出现记忆点。



▶图9。

●谜题：由飞空艇进入天空城部后(如图9)，在第一个房间中只要打开两侧的开关即可开启中间入口。

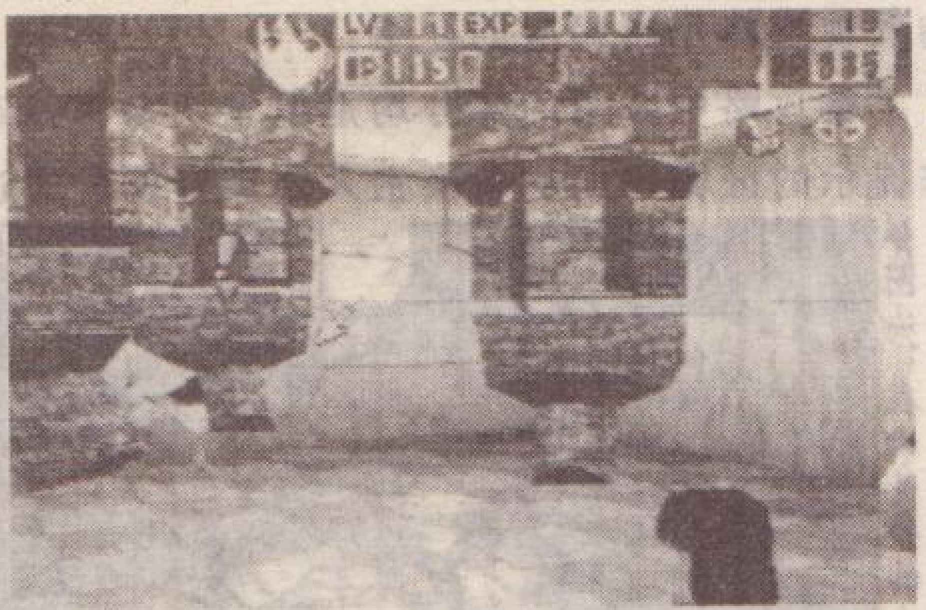
●谜题：在如图所示房间中会遇到一个浮在空中的巨大面部雕像。首先让雅利亚阅读两侧的提示，再由路芬调查那个面部雕像，他便会以有趣的方法将门打开。



◀图10。在本房间中只要照镜子就可提高EXP，不可思议吧。

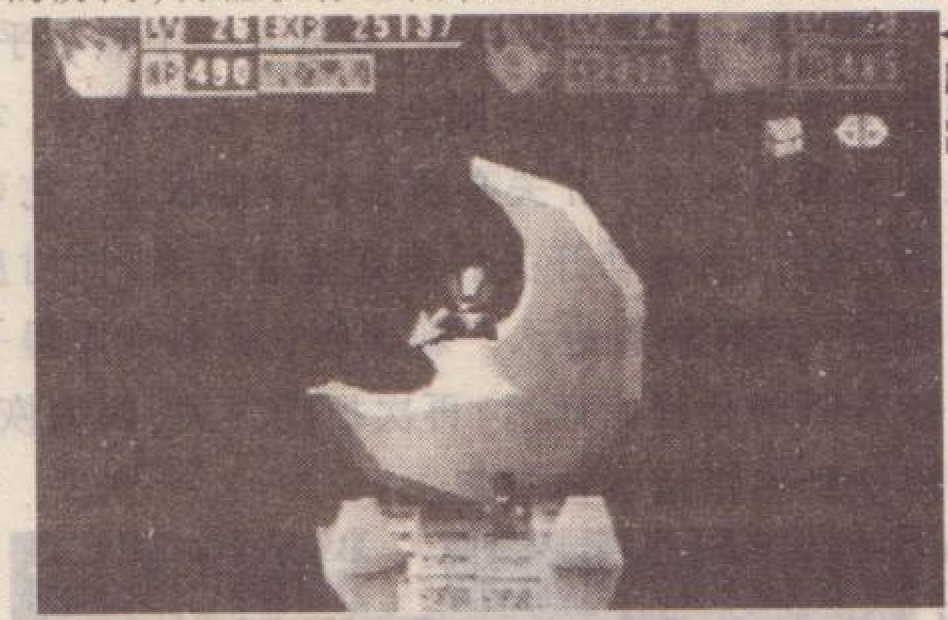
●谜题：在某处有一个趣的滚球游戏，须先在两个拱形入口的中间阅读提示部分后开始。记住，不要让一个敌人爬上来呀！

●谜题：继续前进会遇到一处有3个巨大面部雕像的房间(如图11)，先向左上方走，当左上角的门被岩石堵住后，再由路芬与巨大雕像交谈，而后他便会迅速跑入右侧出口。



◀图11。

●谜题：继续前进，会发现一在水中的太阳形祭坛，(进入水中时最好用狄做主角，因为他的潜水时间是最长的)。在祭坛周围的某一特定位置调查将会出现一条新的阶梯，从而可找到月亮石(如图12)，让我方角色与其充分交谈后回到有三个巨大头像的房间，再让狄作主角，这时就可以把左侧入口前的石块推开了。



◀图12。

●谜题：当解救了两颗星星石后，回到月亮石处与之交谈，再到太阳形的水中祭坛前调查，它便会升出水面，并将池水蒸干。

●谜题：当进入图13所示的房间后，要注意脚下踩的石板颜色应与移动对象的颜色一致，只要把握住这一点就可以在杀光敌人并开启宝箱后向中心移动，从而取得宝剑。



◀图13。

●谜题：继续前进，会遇到有两个开关的房间，由狄扳动其中一开关将出

现敌人，杀敌后取得宝箱。此时，再由路芬扳动另一开关即可进入新领域。

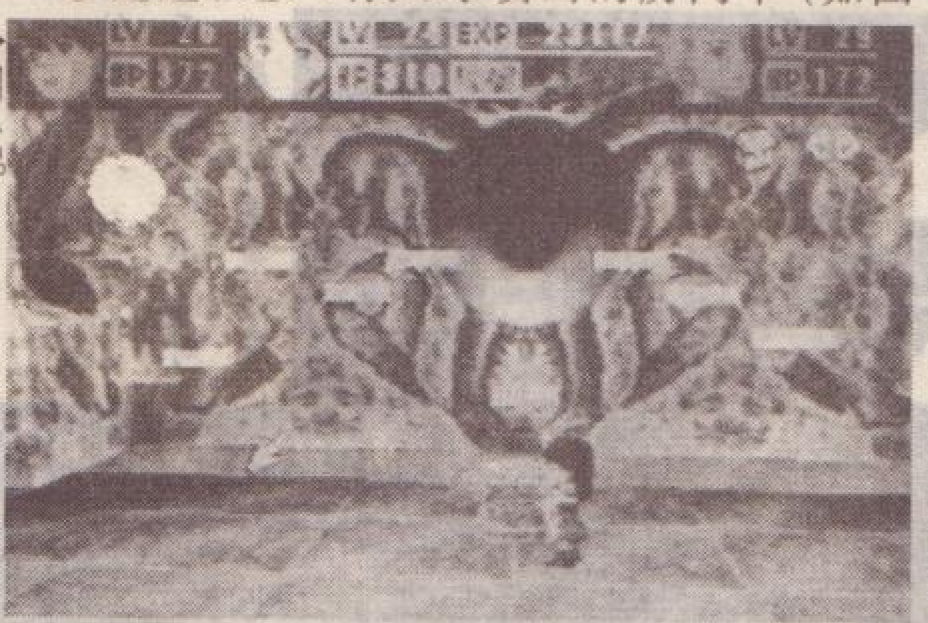
●**谜题**：这是有许多传送点的区域，传送点只有雅利亚踩上有效，其他人踩上去只能增加 HP。



▶图14。

●**谜题**：在图 14 所示的传送区中有两个宝箱，由路芬调查开着的宝箱后，就可从另一宝箱中取得道具了。

●**谜题**：进入有火球喷出的房间中（如图 15），这里要利用雅利亚按动中间石阶上的开关来控制石块的伸缩，从而将火球弹至右侧的开关上。



▶图15。

●**谜题**：在某区域中，可见到四方有四颗方形的封印石，分别为天、地、月、日。

若以盗贼来踩下这四处封印石，便能解开封印，而便中央方块的区域，若踩下蓝色方块后，在绿色方块处会出现敌人，每踩一次，敌人会增高一级至最高为止，而若将其中一处的敌人除去后，则再踩下蓝色方块后，该处的敌人将从最低的等级重新出现。

●**谜题**：在进入如图 16 所示房间中与尽头的巨大岩石交谈后，再返回上一谜题所示区域，重新踩一遍封印石，而后回到这里与巨大的岩石对话，顺序是：狄、雅利亚、路芬、雅利亚。注：此区域一定要注意存储。



◀图16。

最终战简述

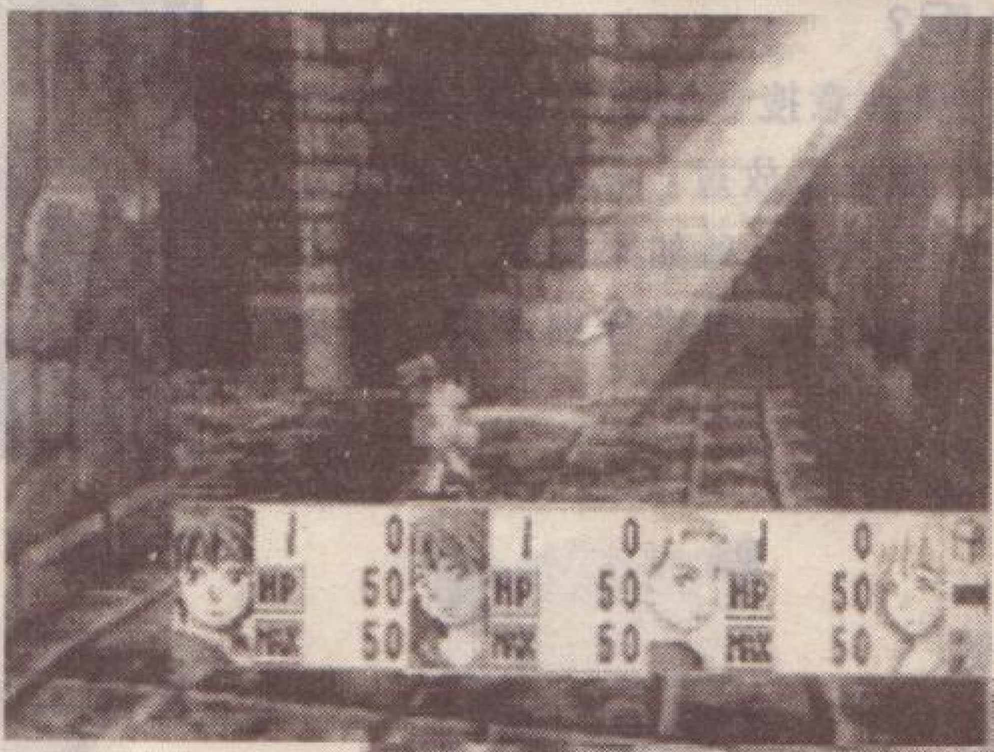
既然是最终头目，自然少不了两次变身，不单如此，这家伙还会等级 5 的集气技，进行大范围的攻击！所以，防御指令一定要及时运用，当 HP 太低时，只好静待雅利亚进行回复。除此以外，角色若能聚气 4 级应赶快使用，造成对敌人的重创。

在头目变身后，它的攻击速度会明显变快，甚至角色处于防御状态也会减少体力，这时要以密集的热攻来应付。总之，要及时变换角色的行动方针，经常注意回复体力，这样才有取胜算的可能。

～完～

《尼奥罗特 2》好评制作中……

以独特谜题方式吸引众多玩家的人气 RPG《尼奥罗特》的续作，终于将在今冬登场于 PS 了。今作的舞台是被称为阿鲁弗的街市和周边的神殿。由于游戏舞台的大幅度扩大，今作较前作的地下迷宫将更加丰富，并且追加了一些地面上的冒险活动，这一点大概是玩家们最期盼的了吧。另外，在系统方面除了继承前作的风格外，相信也会有部分改近，当然增添些个性鲜明的新角色也是必不可少的了。



◀仔细看一看本图下部的人物档案，的确有新角色加盟吧！而且至少是一位，看来调查的时候又要费一番心思了。

▼地面部分看起来清爽多了，在这里也会有谜题出现吗？



致歉声明

本刊 1997 年 8 月上刊载的《电脑游戏月旦评》一文对奥美电子（武汉）有限公司代理的游戏软件《魔兽争霸Ⅱ（中文版）》的汉化工作提出了批评，其中某些言辞失当。为此，本刊及该文作者特向奥美公司致歉，并负责不再发生类似事件。

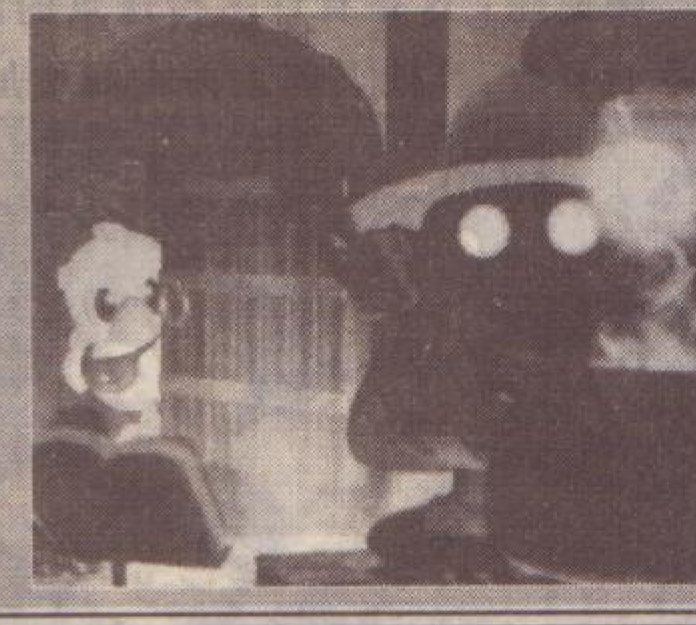
责编：PERFECT

次世代天空

陆行鸟之不思议的迷宫

新意大作
期待之中

憨淳可爱的陆行鸟你一定不会陌生吧！作为 SQUARE 吉祥物的它再也不甘心被别人骑来骑去了，在决心做番大事业的念头促使下，它终于在今作中以主人公的身份登场了！



PS　厂商：SQUARE　类型：A·RPG
发售日：预定 97 年冬

《FF》系列的陆行鸟与《不思议迷宫》共同奏出的梦幻乐章！

近期史克威尔在 PS 上的攻势可说是更加强劲了，除正在红火发卖的《前线》系列和《寄生都市》外，又有了新的动向。今作就是 CHUN SOFT 与史克威尔精心制做的一枚重磅炸弹。

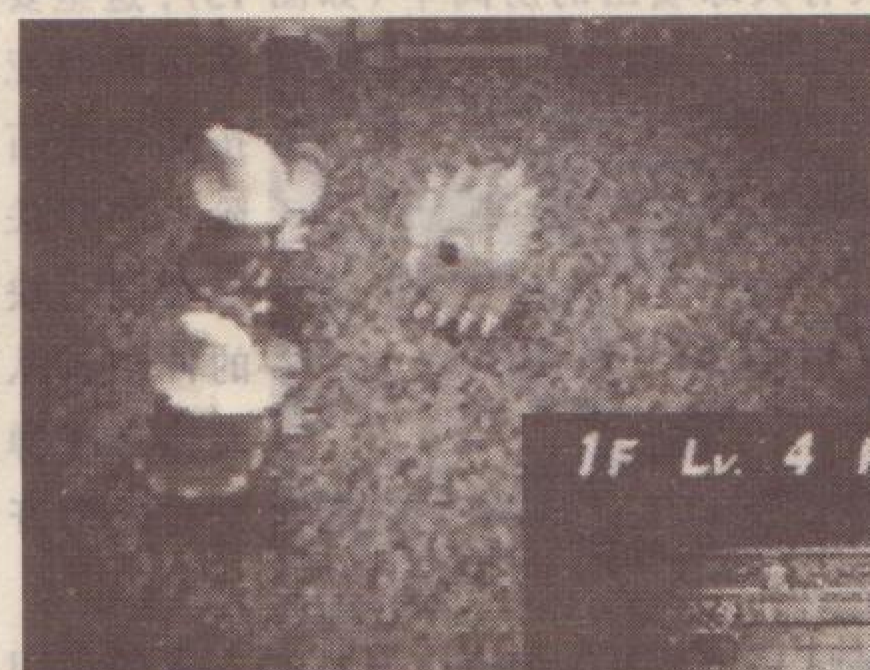
如你所愿，《陆行鸟之不思议的迷宫》带有强烈的《FF》系列世界观，在其中登场的许多角色都可说是家喻户晓，而且召唤魔法也将被保留，只不过这回是被可爱的陆行鸟所操纵，但威力却丝毫不会削弱。另外，据说本作魅力十足的角色还极有可能吸引大量的女性玩家一展身手！真的会这样吗？

陆行鸟可以装备物品吗？

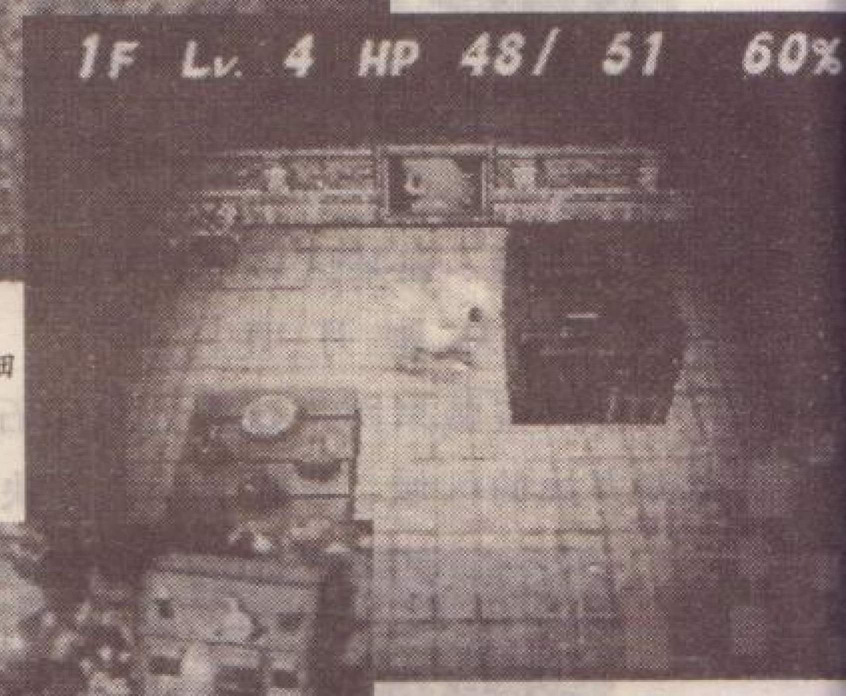
可爱的陆行鸟当然知道怎样保护自己，它能装备项圈、剑、盾、腕轮还有鞍子。看样子陆行鸟的装备要比勇者还丰富了！

在迷宫中应注意什么呢？

在迷宫中冒险时一定要注意搜寻宝物，比如：机械部件、桌、椅之类的物品都不能轻易放过。在这些隐秘的宝物中最诱人的当属魔法书了，陆行鸟如果拥有了魔法书就可以习得各种魔法来充实自己，看来仔细调察一定会大有收获。



◀魔法师看来是反面人物了，小心对付吧！



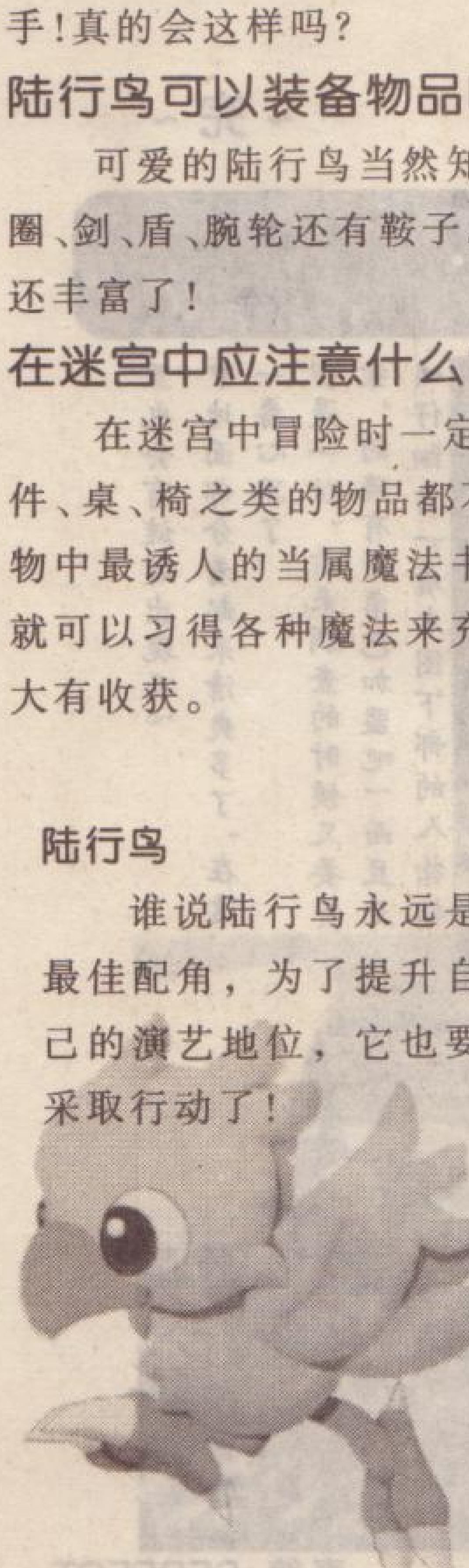
▶在每一个房间中都仔细查找，宝物就不会溜走了。

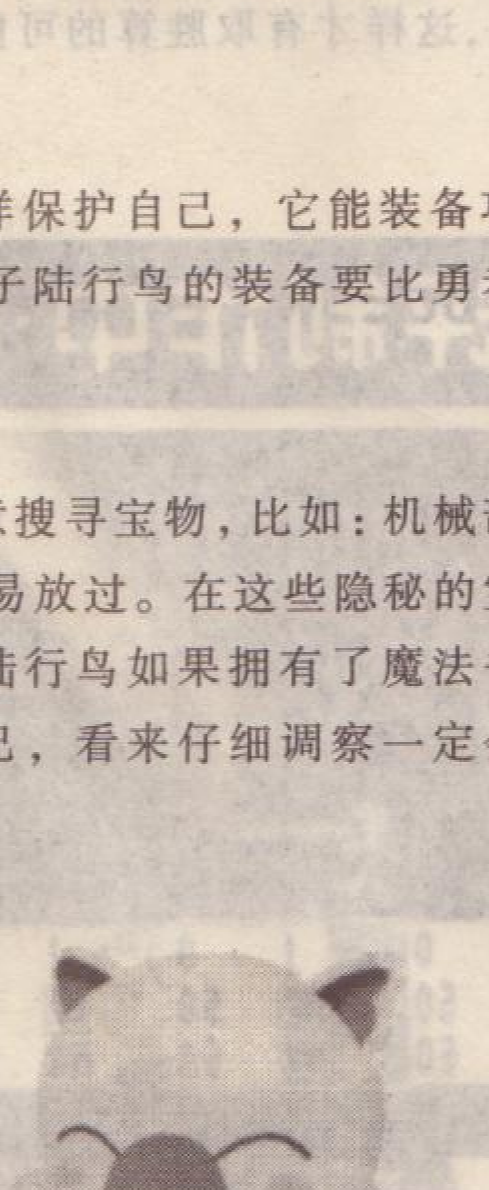


◀村落仍被保留，陆行鸟从一个迷宫进入下一个迷宫是要经过它吗？

陆行鸟

谁说陆行鸟永远是最佳配角，为了提升自己的演艺地位，它也要采取行动了！





莫古モーガリ

一直是陆行鸟的好友，这憨态可掬的家伙在今作中将表现如何呢？

古莱姆ゴーレム

行动缓慢的古怪家伙，是会变形的哦！





波姆ボム

《FF》系列中经常出现的敌方角色，此次的得意技仍是那愚蠢的自爆吗？

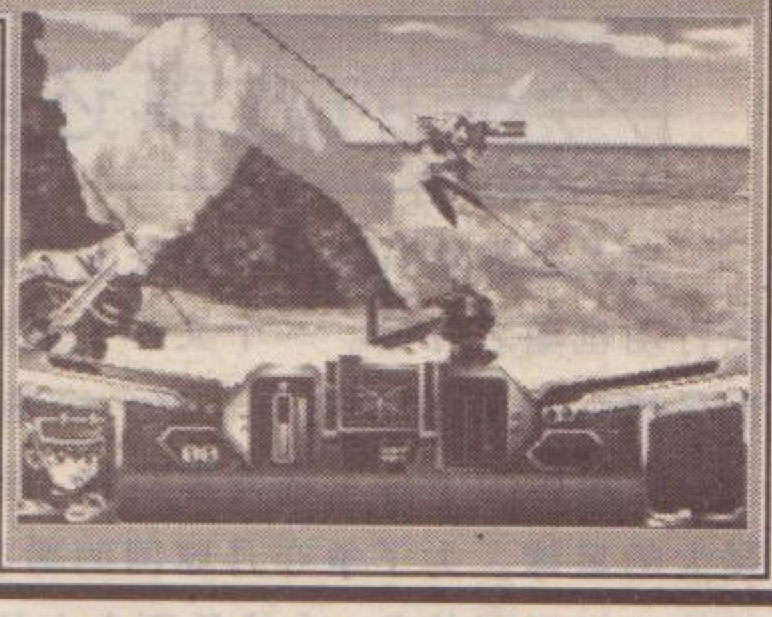
责编：PERFECT

雷弩机兵

枪林弹雨
勇往直前

这是一部很有新意的游戏，支持双人同时作战，当然也有对战模式可供选择。气氛营造可说是十分成功，3DQ 版机器人动作活灵活现，战斗起来紧张激烈，机枪连射声、导弹点火声、金属撞击声、火光、烟雾、飞散的碎片……真犹如身临其境一般。

PS 厂商：AXELA 类型：A·RPG
发售日：97.7.17



功能键相当多，一定要尽快掌握操纵要领！

在战斗中，所有的按键都能派上用场。

□键：手武器攻击或徒手攻击

○键：肩部的主武器攻击

△键：张开护盾保护自己，可以减少受损程度，但由于需要一点时间，所以最好留出提前量。

×键：利用喷射器进行跳跃，空中再按即为两段跳，而滞空时间是与机体内的发动机性能成正比的。

R1 键：手武器切换，共四档，除三档可装备外还留有徒手一档。

R2 键：主武器切换

L1 键：视点远近切换

L2 键：视点角度切换

SELECT：相当于保险的强力炸弹，对屏幕内的敌人都有攻击性，是摆脱围攻的最好方法。

START：调出主菜单

一旦进入了城市就不能做出攻击动作了，按△键可以走下机兵与街上的行人交谈，在登机板处再按一次就能重新爬进操纵舱。如果想去商店买装备就要先登上机兵，并在门口处按上。



▶相当于保险的攻击方式，从画面看多少有点「微尘」术的味道了。

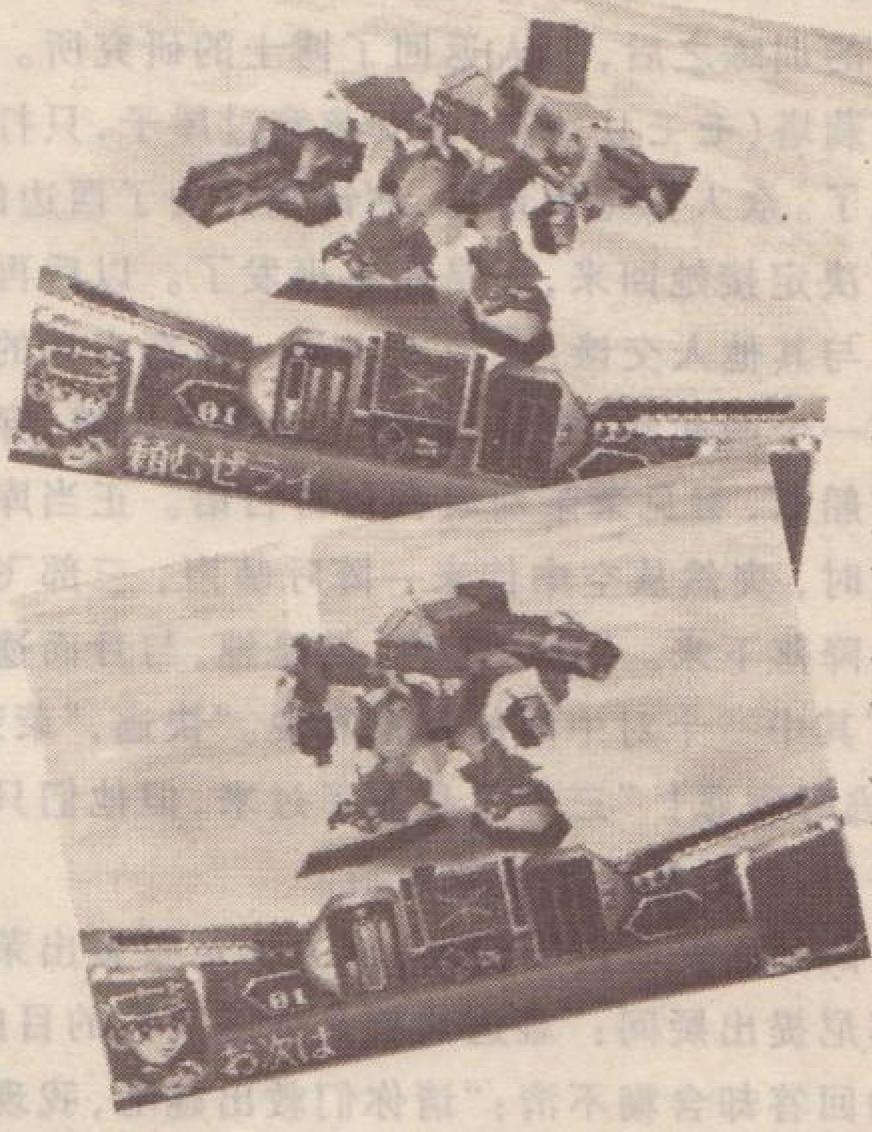
随着等级的提升不仅会增加 HP 的上限，也会领悟出一些招术，进入菜单的 SKILL 项即可详细查阅。其中除了一些摔投技外，大部分是需要某些手武器才能使用的连续技。这些连续技的出招全是接近敌人后连按□键，可谓简单之极。

游戏中还设计了一种很好用的前冲技——高速滑行，连点两下前即可进入此状态，但要注意在滑行中如果跳跃或使用手武器就会立即停下，而用上下键改变方向、使用护盾、使用某些主武器、甚至点一下后来反身都不会脱离滑行状态。所以完全可以在倒滑中用主武器牵制敌人，从而快速通过某一地区。此外，上面提到的连续技亦可在滑行中按□键发动。

及时的更换装备是游戏进行的关键一环。

由于不能通过升级提高攻防能力，所以发动机、手武器、护盾、主武器就直接关系到机兵的作战性能。

发动机（MOTOR）：分为臂部装备和腿部装备两类，分别与徒手攻击力和机动能力相联系。机动能力的高低决定着跳跃滞空时间中的长短及滑行时的速度，可以说是战斗的关键。



◀供角色选取的装备的确很多，可是如果在战场更换就要特别小心。

手武器（HAND WEAPON）：是没有弹药限制的手持武器，但会有些许漏洞，一般用来对付小兵，若在后期 BOSS 面前使用就成为自杀行动。虽然可以装备三种武器，但实际上装备一两种就够了，一来是因为武器不在多而在于使得称手，二来在更换时很容易被敌人围攻丧失大量 HP。

护盾（SHIELD）：可以减少被击中时的受损程度，但张

开之后就不能使用手武器了。

主武器（MAIN WEAPON）：这种武器攻击力高且漏洞小，一个每秒 30 发的机枪能让敌人在毫无还手之力的情况下被打死。然而它会消耗一定的能源(EN)，所以最好节省使用。此外，主武器可以在张开护盾的情况下发射，这是对付 BOSS 的好方法。

今天的故事还要从三十年前那场星际战争讲起……

当人类靠着科技的翅膀登上太阳系的其他行星时，殖民行动也随之开始。一个又一个星球被改造，一个又一个世界建立起来，但同时一个又一个割据政权形成了！

火星因为十分重视发展科技，渐渐超越了地球成为最强大的星球。为了争夺月球国的稀有矿产，他们终于挑起了第一场星际战争，这就是历史上的“MM 大战（MARS VS MOON）”。地球加入了月球一方，然而火星获得了更多的支持者。胜负从一开始就已经定下了……战败了的地球一片荒凉景象。

三十年过去了，重建工作终于有所进展。在北方的一个岛屿上有一座コロッサスタウン城，库摩博士（ケモー）和他的四人战斗小队——库恩（ケン）、丝卡莉（スカリー）、莱典（ライデン）、尊尼（ジョニー）就在这里居住。完成了每天的训练之后，四人返回了博士的研究所。这时一个叫茉茉莉塔（モモリータ）的女孩穿过屋子，只打了个招呼就不见了。众人都觉得奇怪，估计她又去了西边的“堕落宇宙船”，决定接她回来，于是库恩出发了。以后再来这研究所可以与其他人交谈，并换人出战。但新出场的机兵只能继承前一个的武器、护盾、金钱。从西边出城，穿过街区来到宇宙船前，看见茉茉莉塔在自言自语。正当库恩准备把她接走时，突然从空中传来一阵呼啸声，三部飞行器变形成机兵降落下来。“达哈大佐，就是她，与月面遗迹的波动一样！”其中一个对中间的指挥官说。“快逃，”茉茉莉塔喊道，“快逃呀库恩！”三部机兵攻了过来，但他们只是把库恩赶到一旁，随后掠走了茉茉莉塔。

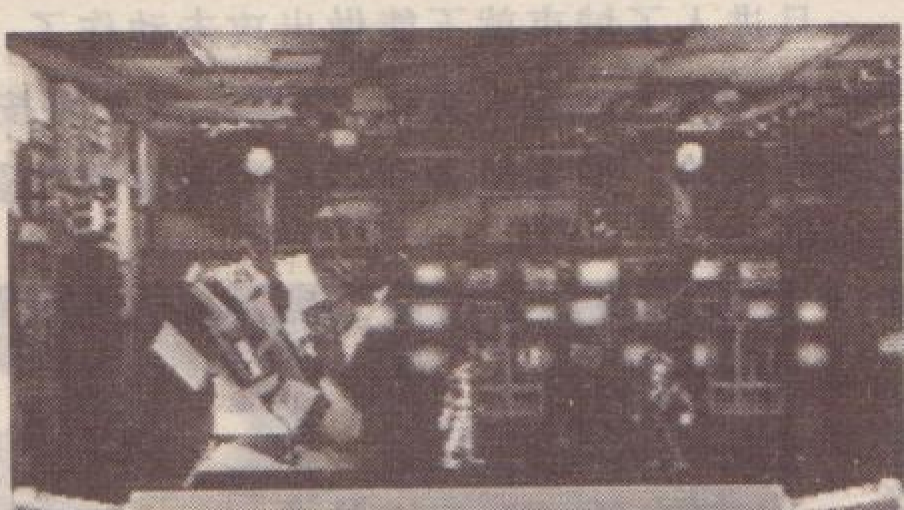


▶在博士的研究所讨论作战计划是必不可少的过程。

回到研究所讲明情况，众人决定要救出茉茉莉塔。这时尊尼提出疑问：“难道这就是训练我们的目的吗？”而博士的回答却含糊不清：“请你们救出她吧，我现在不能说太多……”无奈，库恩只好先出发。走出东门，突破砂漠和ジャソクル的敌人防线后进入デブリタウン城。由于西北方的テベク山の洞窟内有岩壁阻挡无法前进，所以只好先在城里收集情报。据酒吧老板讲，他曾在砂漠见到过几个特别的机兵。而在钻探车一样的房子里居住着的老人则说他正在制造一种武器，马上就要完工。库恩就利用这个空当去砂漠一探究竟。“地球上也有这种机兵？”说话的象是个头目，他身后还有两个随从，都是从来没见过的型号。“你们是什么人？”库恩问道，“哪里来的机兵？”那个头目轻蔑地说：“哈哈，我是古古恩中队长，而这机兵可是达哈大佐的杰作！”“你们是一伙的？！快把茉茉莉塔交出来！”“原来你就是那个小子。”话音未落他们就开火了。军用机兵的实力果然非同一般，但若装备了每秒 30 发的重机枪做主武器，再配以全方位的光子盾就可轻易取胜。受到重创的中队长遥遥晃晃地飞走了。

回到デブリタウン去找那个造武器的老人，得知新武器已经开始出售了。于是在 HAND WEAPON 店里花 20000 元买来ジェットモール，并用它钻透テベク山の洞窟的岩石。刚踏上冰原，阴魂不散的古古恩带着他的部下迎了上来：“等你很久了，小子！”“你们快把茉茉莉塔放了，她还什么也不懂呢！”“哈哈，什么也不懂的应该是你吧。”古古恩显出一副变态嘴脸，“既然你已经死到临头，就把真相告诉你吧。在 MM 大战末期，月球国为了挽回败局进行了一项秘密计划，库摩博士就是核心人物之一。但是载有这项计划的战舰コロッサス却被我们火星国击伤，迫降在地球的一座岛屿上，那计划也就没能得以实施。我们就是为了这项计划的成果而从火星赶来。就说到这儿吧，上呀！”随着他一声令下，子弹如雨点般射来。

这一战一定要牢记时刻都要张开光子护盾，只用主武器和炸弹攻击，并且备足补给品。经过一番苦战之后，变态中队长终于永远的消失了。眼前出现的城市叫ラスティータウン。当你拥有了足够强大的装备后就可以去机兵格斗场一试身手，如果能打败所有对手便能获得传说的武器——マサムネソウル。而城外的エソジン塔和ウァルター研究所都还暂时无法进人。



◀从图片的对话框中也许还能够看出有关传说武器的取得情况。

在城里的一间小屋内，库恩见到了一个疯疯癫癫的老者，好象是因为精神上的强烈刺激，使他语无伦次，但细听之下似乎暗示了什么。回到コロッサスタウン找博士交谈，他让库恩去ラスティータウン找一个叫国麦思的人了解情况。此时再去见那个半疯的老者，他突然象变了一个人似的，一脸严肃认真的样子。“我就是月球国正规军一方

面军旗舰コロッサス的舰长——国麦思提督。”老人的语气犹如斩钉截铁一般，“立即报告破坏程度，无论如何也要守住思念モジュ一！去找库摩博士，瓦鲁塔博士（ウァルタ一）在哪里？难道去找エリキシル了吗？啊——已经不行了。”说到这儿，他又恢复成疯癫状态。看来库摩博士隐瞒了太多的内幕，到了让他说出一切的时候了。眼看已无法在掩盖，博士终于讲出了秘密：“那是三十年前的事了，那时我正在月球的コロッサス战舰上，从事一项叫做エリキシル的恐怖计划。就在临近完成时，火星向我们发动了袭击，迫使战舰坠落在这座岛上。而所谓エリキシル计划就是研制一种可怕的战斗机器，它可以独立行动和思考，能源实现自给自足，并且能够变形进化，根据战场情况改变武装。遇袭时我们没来得及破坏思念モジュ一，我现在把エソジン塔打开，你们去毁掉它吧。不好，那里出现了大量火星机兵！快去呀！”

赶到エソジン塔下，正遇见达哈大佐和他的部下前来抢夺エリキシル。奋力将其击倒之后，库恩又把被救生舱卡住的大佐救出来，询问茉茉莉塔的下落。

“那女孩已经进去了，还说自己是エリキシル的保护者……”冲到塔的最深处，只见茉茉莉塔正从一个机器人手中接过一枚思念モジュ一，对库恩的话却置若罔闻，接着她竟然腾空而起不知所踪。不知所措的库恩只好再去找博士，没想到又得知了一个惊人的秘密。“コロッサス战舰上共有三枚思念モジュ一，”库摩说道，“主计算机、引擎内各有一个，第三个就是茉茉莉塔。”听到此处众人不禁大吃一惊，“她不是个小女孩吗？”“她是个机器人，三十年前就已经这么大了，以前一直在瓦鲁塔博士身边。难道他已完成了エリキシル计划？怪不得火星军队会出现，怪不得她想和其他思念モジュ一重组。快，快去主计算机那里阻止她！”博士意识到了事态的严重。这次“堕落宇宙船”里的通道打开了，但还是完了一步，茉茉莉塔已成功地取得了最后的思念モジュ一，又一次飞走了。

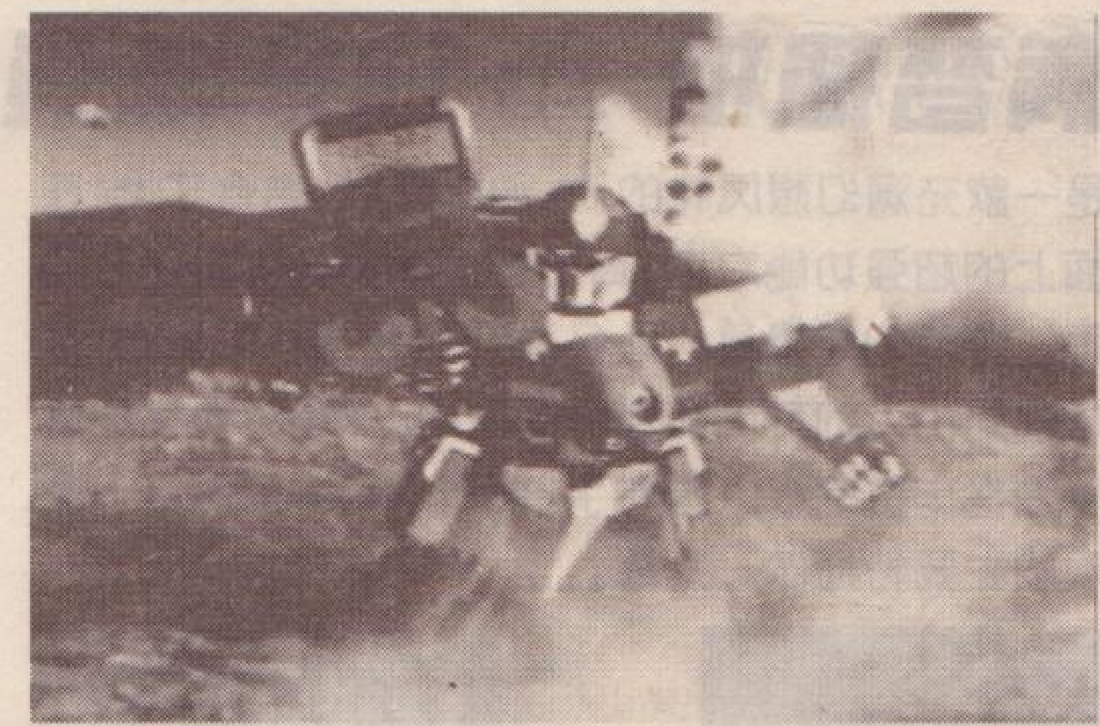


▶在地图上选择下一个进的目标吧！

听了库恩的汇报，库摩博士告诉他在ウァルタ一研究所附近有异常能源反应，估计是エリキシル正要启动，要他马上去加以阻止。就这样，机兵又出发了。走进研究所不久就遇见了在此恭候多时的达哈大佐，他不但不念救命之恩，反而恩将仇报猛攻上来。

这时的战斗已经成为主武器之争，放下护盾无异于自取灭亡。所以务必多多准备 EN 回复品。打败这忘恩负义之徒，决战也不远了。走不多远，通道又被堵住了。在旁边的小屋内，库恩发现了瓦鲁塔博士的日记，得知虽然是他完成的エリキシル，但实际上并不十分了解其功能，并且在不久后死去了。走出小屋，道路通畅了。一路杀将进去，终于见到了巨大的エリキシル。就在这时，库摩博士驾着他的爱机月光将军赶到，打算亲手除掉这恐怖的武器，结果反被打飞。紧接着，茉茉莉塔和另外两个思念モジュ一植入了エリキシル的体内，恶魔觉醒了……

这一仗一定要多备炸弹，当它逼近时先炸它一下，再用重机枪连射迫使其后退，拉开距离后再用最强的主武器キルメニ一10A 攻击。但要小心在使用主武器时护盾会有瞬间的消失，所以不可急于开枪。



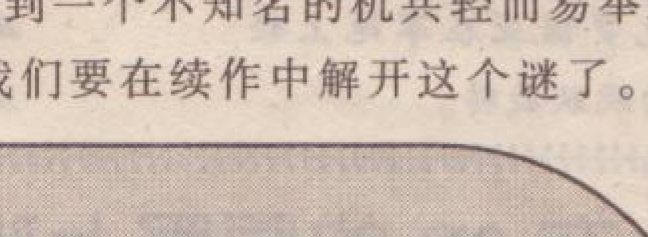
◀真是希望能够早些看到续作，到那时就可以了解在结尾中出现的那个神秘机兵的身份了。

伴随着闪光和轰鸣，エリキシル倒下了。库恩涉死救出博士和茉茉莉塔，与队友一同回到コロッサスタウン。不久，二人先后醒来，茉茉莉塔似乎失去了这次经历的全部记忆，却又想起今天是该库恩做饭的日子。但这不是结局。稍等片刻你就会看到一个不知名的机兵轻而易举地摧毁了一座城市。看来我们要在续作中解开这个谜了。

你想试试驾驶月光将军出战的感觉吗？

博士的可爱型机兵“月光将军”也可以由你驾驶的，只要先在コロッサスタウン的研究所，选“出纳库”一项，进入选择替换出战队员菜单，此时输入R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○就能调出月光将军了。它与其它机兵不同，可以继承入库机兵的一切性能。

另外，在游戏的开始菜单中选择 COLOSSEUM 的话即可进行对战，不仅能选用四名主角（装备与记忆时的情况相同），就连曾与你交过手的敌方机兵也能出场。



▶《雷弩机兵》确实是一部有些新意的作品，无论是创原性、动作感均表现不俗，而且支持双人同时游戏，这在当今的游戏中已实属少见。

文：刘鹏　　责编：PERFECT

风之克罗诺亚——幻境之门

梦中世界 任你驰骋

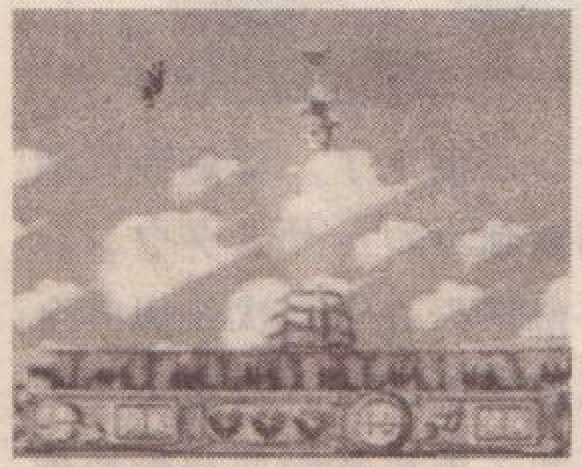
昨天夜里梦见的事情，你还记得多少？那些记不得的梦境，又到哪里去了呢？梦中的世界，并不只是美好和欢乐，有时它也充满着危险，人们每天做的梦，就收集在这个“岚空幻境”里。

PS　厂商:NAMCO　类型:ACT
发售日:97年内发售预定

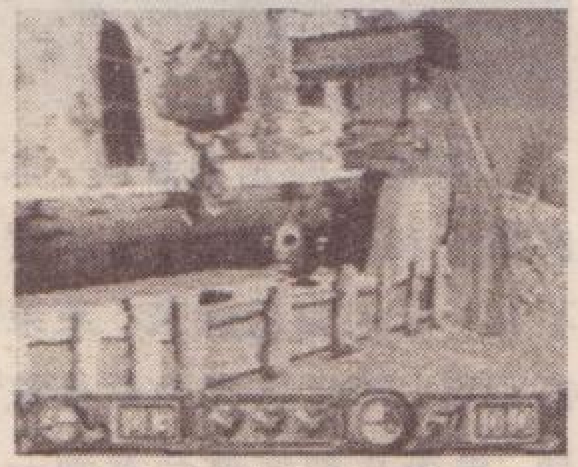


充满梦想的3D动作游戏

这是一款充满幻想风味的3D动作游戏，结合了PS在视觉画面上的超强功能之后，奇幻的虚像彷佛更拓展了我们的视野。游戏的背景是一处名为“岚空幻境”的地方，那里的一切都是由人的梦境能源所构成的。主角克罗诺亚就在其中以性格丰富的敌人为对手，展开一场大战斗。下面就将游戏的主要特征做一介绍。



▲克罗诺亚在草地上轻巧的跳跃旋转。



▲和克罗诺亚一起出发冒险吧！

梦幻精灵 修波

克罗诺亚的青梅竹马，既是玩伴也是密友。平时它总是钻到一个环里去，不让其他人看到他的真面目，只有在和村人说话的时候，才会显现它可爱的模样。



一双大大的招风耳，是个性格纯真而直率的小男孩。他的耳朵可以借风使力，趁着风的力量可以到远处去旅行，其好奇心忒强，求知欲甚旺。

在3D的原野上驰骋奔跑

本作的特征之一，就是游戏的视点会随着主角的动作自行变换。当然这又是一款在操作上具有2D动作游戏的感觉，但是视觉上却又有着3D立体的趣味，玩家彷佛身临其境，置身广大原野恣意奔跑。克罗诺亚在这样的世界里会有怎样疯狂的表现呢？

可爱的角色还会说话哦！

游戏中不时有被称为“木偶DISP”的会话场景插入其中；克罗诺亚每到一个地方，就会和当地的人交谈，借着这些谈话，游戏中的迷题也会渐渐解开，整个事件的目的也会逐渐明朗。看看这些可爱的角色，你是不是也想听听他们说话的声音呢？

美丽！

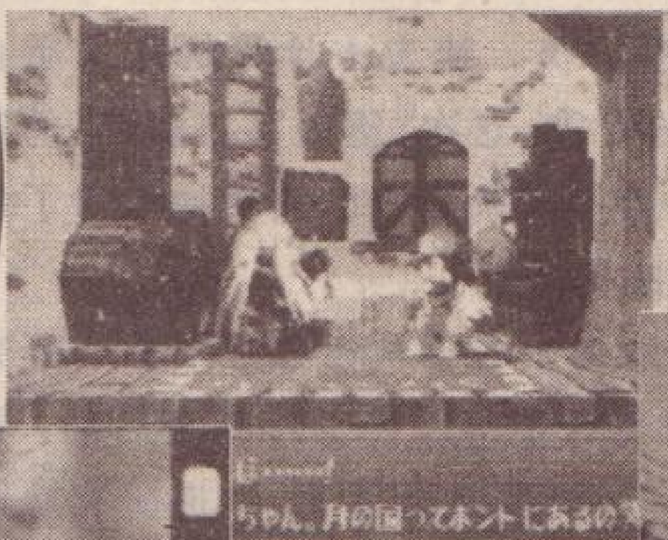


▶「滞空」停留在空中的时间比跳跃更长，而且，玩家的视点会随着主角的动作自动变换。



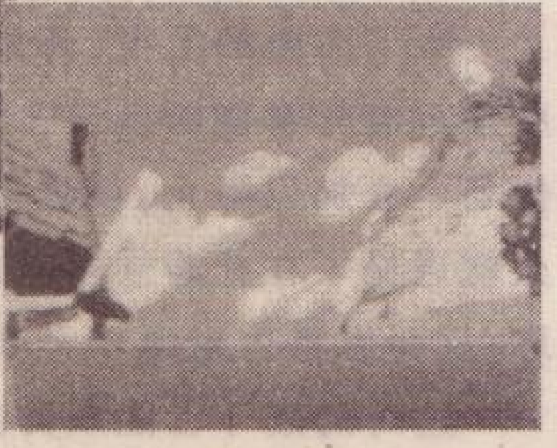
◀游戏的故事就是从这里开始的……





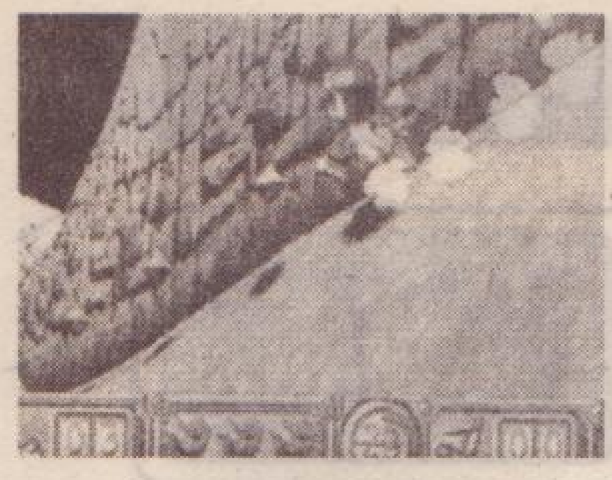
◀除动作过关外，剧情也是本游戏的一个重点，不要轻视对话的部分哦！

◀三维动画被认为是PS的一个强项，而NAMCO又是此中最优秀的代表，赢得万千玩家的心。



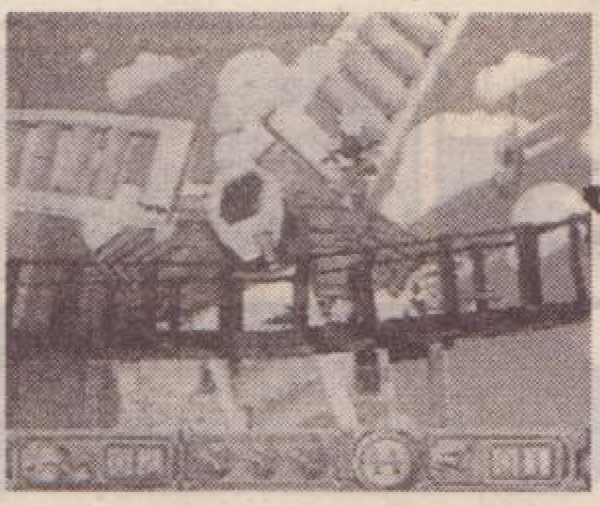
▲有东西掉到钟之丘那边了，究竟是什么？

克罗诺亚的动作大公开!

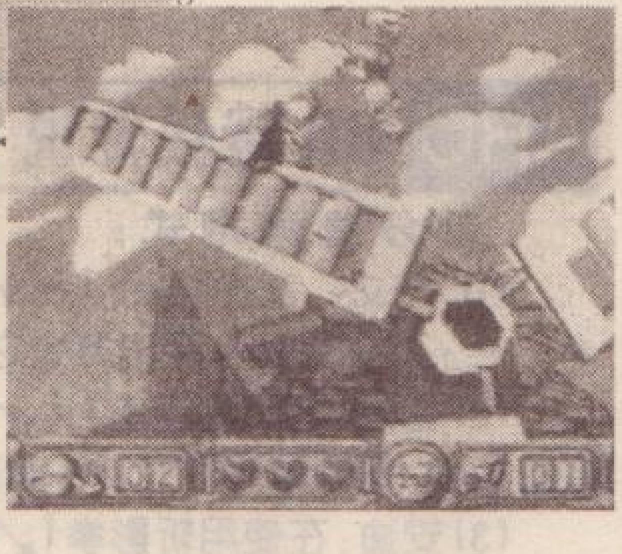

▲克罗诺亚从急降坡上飞快地冲下来,速度感十足。

克罗诺亚的动作可以说是本游戏的一大重点,除了视觉上的享受外,更赋予许多新的功能。

克罗诺亚能使用的动作共有跳跃、用梦环使敌人膨胀、二级跳、滞空等四种。玩家不妨交替使用,以适应游戏中层出不穷的各种状况。此外,动作游戏中常用到的冲刺,在这款游戏中却没有设定,实在很可惜,不过游戏中的地形有上下坡之分,倒是可以改变主角行进的速度。


▲敌人出现阻挡了去路!不想打就跳过它吧。

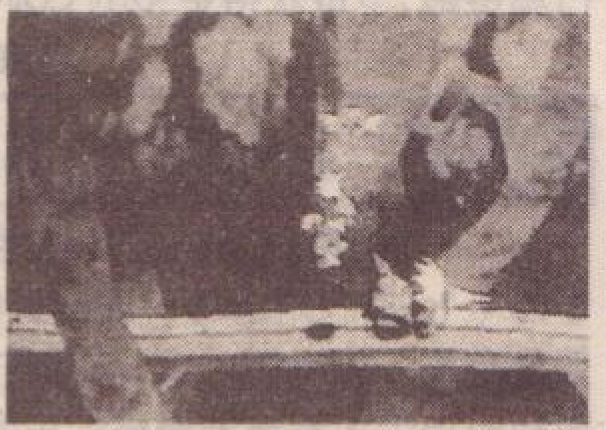
跳跃



在主角的基本动作中最重要的就是跳跃了。跳跃可以用来飞越障碍物,也可以躲避敌人的攻击;若是运用得当,还可以跳到敌人的背后去,以便抓住从正面抓不到的敌人。跳跃的技巧若能练得纯熟,对另一项动作二级跳也很有帮助。

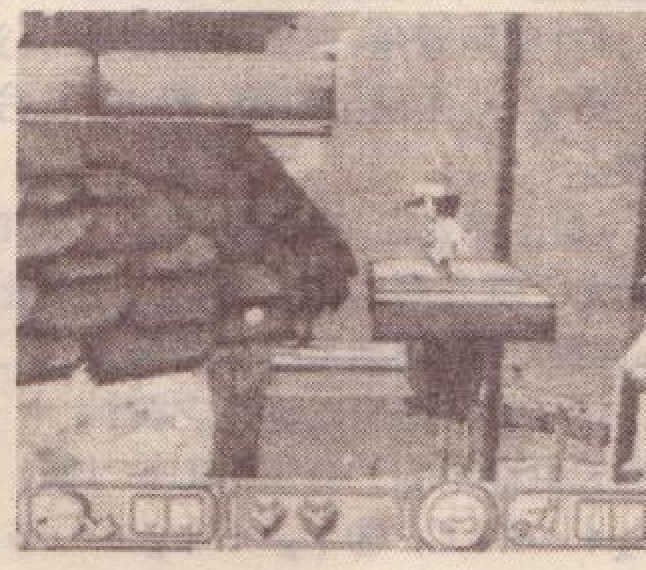
让敌人膨胀

将克罗诺亚所持有的环套到敌人的身上,可以让敌人呈现无力化的现象。再套一次就能对敌人吹气,把空气送到敌人的身体里,使他膨胀起来;在这种情况下不但可以将抓起来丢出去,还可以拿来当立足点,做出许多其他的动作,值得一试。


▲跳到敌人背后用梦环一套,手到擒来,接着再吹吹气就成了。

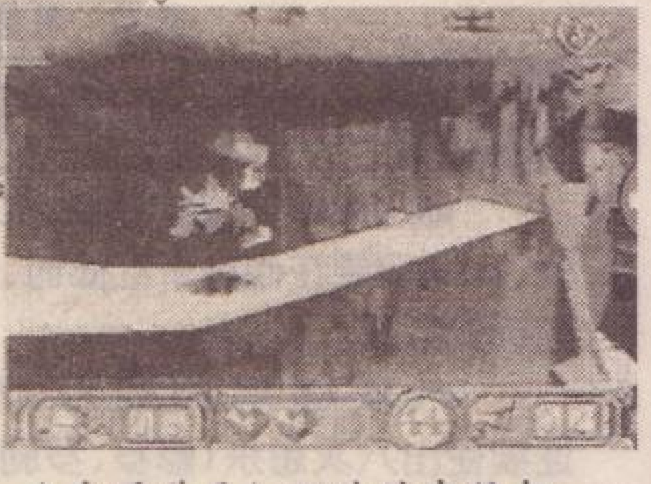
二级跳

用梦环吹气而膨胀的敌人被用来当成立足点之后,克罗诺亚就能借着它跳往更高的地方了。游戏中的许多道具都被安置在极高的地方,不用这一招是绝对拿不到的。所以先前普通的跳跃技巧必须相当纯熟,才能在定点掌握立足点的位置,跳到想要的高处。


▲酝酿二级跳的动作。

滞空

跳起来之后连续狂按键,克罗诺亚长长的招风耳便会啪哒啪哒的一阵乱拍,使得他能停留在空中较长的时间,顺势还能滑行或短暂地飞行到另一个位置去。另外,由于跳跃中途还可以转变方向,所以在道路中间断掉的地方若浮有道具,克罗诺亚也可以用这一招拿到它。


▲发现道具!可路的中段却不见了,怎么办呢?

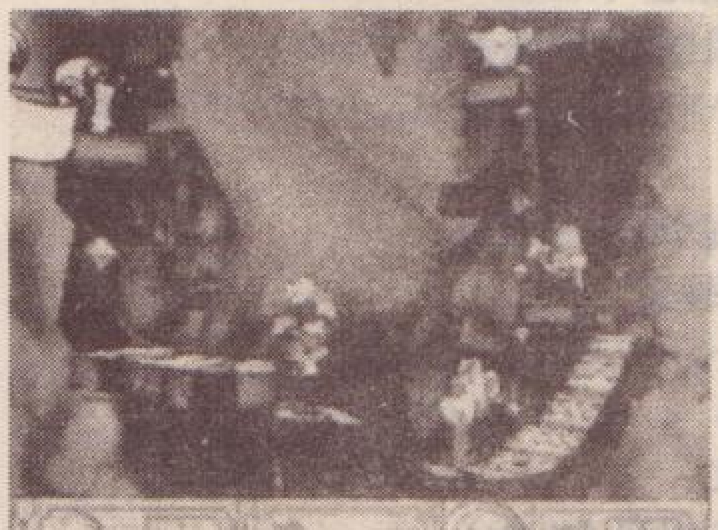
游戏初盘都有哪些舞台?

木之村　弗勒克

风之村　布里格尔

克罗诺亚和修波后居住的风之村,是一个名为布里格尔的村落,游戏的故事就是从这里开始的。布里格尔村的居民们个个都是利用风的力量来过日子。当然村子里最重要的东西就是风车了:连切割石像,都在风的助力下完成。天真的克罗诺亚就在这样自然的村庄里大肆胡闹。

木之村给人的感觉有点阴暗,空气中彷佛还漂荡着微微的湿气。这里的人们都是利用树木、花草等植物来生活的。铺路、筑桥,生活的器物全都是用木头做成的。在茂密的森林里,阳光从树梢间透射下来,风景十分迷人,是 PS 显示其强大功能的好地方。


▲这个村子专门利用植物来过活,有什么值得冒险的事情要做呢?


▲用石头雕塑而成的巨型头像,克罗诺亚突然在旁边绕着圈跑了起来。

责编:天师

秘技天地

秘技天地　方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

PS 最终幻想·战略版 FP 6

分数挑战模式：在 CHAPTER 2 中去各都市的酒吧中可以听到关于打败怪盗ゼロ这项仕事的消息，接受并完成之后，就能得到一本“ナナイ人生真书”。当你将这本音乐小说式的书读完之后，画面上便会多出一个叫“スコアチャレンジモード”的模式。在这个分数挑战模式里，你要在限定的时间里去各场所与陆行鸟赛跑，争取获得更多的 COIN。

北京　一心想将新鲜秘技献出的 风马

SS LAST BRONX FP 4

不同的武器：先将 B 盘放入机器里，选择“全ての说明を闻く”，之后再将每一项都听够 8 次，这样再用 A 盘玩游戏时，只要在选人时按住←或→（靠左的按左，靠右的按右），就会发现对战时每个人都拿着奇怪的东西做武器。

隐藏的难度：将 B 盘中“ラスブロ道场”除了“フリーモード”以外的练习中的合计 256 种技巧全部 OK 的话，换盘后就会发现新增了硬、暴、投三种隐藏的难度。

北京　用鱼用叉也能打通 EASY 难度的 风马

ARC 斩红郎无双剑 FP 5

破坏对方选用斩红郎：对于有些靠斩红郎赢人的家伙，其实只要在他选斩红郎时，按住自己的任意键不放，即可破坏他选斩红郎。

六次超杀的威力：如使用斩红郎或牙神，只要成功地连续使出六次超杀（修罗、罗刹通用），即使对手防住，电脑也会将对手体力减至零。但此技需精确输入指令，一点儿错也不能出。

湖南长沙　绯雨闲丸 聂昕

ARC 侍魂·天草降临 FP 4

加尔福特的烦人技：由于加尔福特的前冲中斩站防不能，前冲重斩蹲防不能，则在对战中以两者交替使用可扰乱对手。如果对手跳起回避，则可在对手即将落地时补上一记下重斩，或待对手落地后用破坏防御技追加下重斩创伤对手。但此招对电脑战时失效。

娜可露露的连招：娜可露露乘狼时空中的重斩是不能防御的。一旦用此法击中对手，对手将在一秒的时间内动弹不得，此时可再接出闪光之牙（乘狼时←↙↓＋斩），建议用轻斩；随后再连用天之牙（乘狼时→↓↘＋斩），最后用分离攻击再度创敌（天之牙中→＋C）；至此，可使敌人丧失一半以上的血格，怒满时闪光之牙后不能连用天之牙。

湖南长沙　绯雨闲丸 聂昕

ARC '97 格斗之王 FP 4

五名隐藏角色：①在选人画面中按住 START 键，顺序按↑↓↑↓↑↓，之后同时按 B、D 键，如此在矢吹真吾下方就会出现因勾起回忆而疯狂的“暴走莉安娜”。②在选人画面中按住 START 键，顺序按←→←→←→，之后同时按 A、C 键，如此八神下方就会出现因得到 GOENITZ 的八歧力量而崩溃的“暴走八神庵”。③先要完成以上两条秘技，之后在选人画面中按 START 键，顺序按↑←↓→↑↓，之后同时按 B、C 键，如此在暴走八神庵和暴走莉安娜之间就会出现受 GOENITZ 的八歧力量影响而被支配的“邪恶新面孔队”（其中“邪恶的克莉丝”经过变身就会成为最终 BOS）。

广州　王毅明

ARC RB 饿狼传说·特别篇 FP 3

部分隐藏招式：

（1）东丈：在虎芒踢（→↓↘·C）的上升途中，马上输入↓↙←·B，东丈就会使出黄金之踵落把对手踢倒在地。

（2）鲍伯：在野狼连击（↓↙←↓↙←·C）击中对手后，马上连按 C 键，鲍伯就会把对手一脚踢上半空。

（3）安迪：在使用斩影拳（↙→·C）时，马上输入↙→·C，安迪就会停住并向前击出疾风里拳

（4）金家藩：在飞燕斩（↓↑·B）上升至最高点时，输入↓·B，金家藩就会使出天升斩，把对手一下踢倒在地。

（5）陈先生：使出超太鼓腹打（↓蓄↑·A）后，马上连按 A 键，陈先生就会停在空中不动。

（6）洪福：在电光火石之地（↙→B）中，连按 B 键，洪福就会马上停下。另外，在使出炎之种马（↓↙←A）中，连按 A 键，洪福在最后会使出一下火焰棍作为结束动作。

（7）望月双角：在使用邪棍舞（A 连按）时，按↙·C 会使出天破，按↘·C 会使出付破，按↗·C 会使出降破，按→·C 会使出突破。

（8）山崎龙二：在蛇拳（↓↙←A/B/C）蓄力时，只要按下 D 键，山崎龙二就会停止蓄力。另外，在使出削岩技（近身摇杆一圈·C）后，连按 C 键，根据按键次数多少，龙二会作出威力不等的追击。

（9）达克：在使出达克之舞（↓↓·A＋B＋C）达克会有五种隐藏招式供使用的，分别是①←（蓄）→←→·B＋C；②（空中）→↘↓·B＋C；③↓↙←↓↙←·B＋C；④↓↘→↓↘→·B＋C；⑤→↘↓↙←·C、A、A、B、A、B、B、C、C、→↓↘·C。

广州　王毅明

ARC RB 饿狼传说·特别篇 FP 3

部分连续技：

TERRY：①↓A、C、C、C、C/灌篮强击（5or9Hits）
②↓B×2、↘C、升蹴轰击（7Hits）
③B、B、→C，←C，能量撞击，升蹴轰击（9Hits）
④B、B、→C，←C，小冲击拳、B、B→C、←C、小冲击拳……直到永远

ANDY：①↘A、C、C、C、C/升龙弹/斩影裂破
②B、B→C、←C、斩影裂破

JOE：①←A、C、C、C、C/→↓↘·C 后↓↙←·B
②B、B、→C、←C、→↓↘·C 后↓↙←·B

MAI：①C、C、C、C、↓↙←·C
②B、B、→C、←C、乱花蝶扇（11Hits）

DUCK：①↓C×4、↓↘→·B、DOWN 攻击（11Hits）
②B、B、→C、↓↙←·D

③B、B、↘C、→↓↘·B

TUNG:①B、B、↘C、千裂脚

②B、B、→C、←C、千裂脚/击放（8or14Hits）

BOB:①C、C、C、C、→C/↑C/超必/（潜、DOWN 攻击）/（狼之舞、DOWN 攻击）

SOKAKU:①C、C、C、凭依弹、DOWN 攻击（10Hits）

②C、C、C、↓C×3、DOWN 攻击

③B、B、→C、↓↙←·D

BILLY:①A、C、火炎三节棍，DOWN 攻击（7Hits）

②↓C、↓↘→C×2

③A、B、→C、←C、火炎三节棍、DOWN 攻击

KRAUSER:①C、C、↓↘→·C、DOWN 攻击（10Hits）;

②C、C、→↘↓↙←→+A、A、B、C、B、C、A、B、C、C/←↓↙+AC（13or28Hits）

③C、C、→↘↓↙←→+A、A、B、C、B、C、A、A、C、↓↘→+B、DOWN 攻击（16Hits）

虽然，②比③更华丽，但③比②的威力大多了。

LAURENCE:①C、C、C、C、→C/血腥旋转

②B、B、→C、←C、血腥之剑×3（10Hits）

REI:①B、B、→C、←C、神足拳

SHU:①C、C、C、↓↙←C

HON—FU:①↘A、B、C、制空火炎打、DOWN 攻击

②B、B、→C、←C（炎之种马、DOWN 攻击/超必/潜）

BASH:①C、C、C、C、→C/超必/←↙↓↘→+D、A、C、↙→+C

RYUJI:①↘A、C、C、C、C、←C/制裁之匕首

②B、B、↘C、超必、前冲 DOWN 攻击

MAKY:①B、B、→C、电击削脚、DOWN 攻击

②B、B、↘C、回天箭

③C、C、C、↓↙←→B、DOWN 攻击

KIM:①B、B、→C、←C、半月斩/凤凰脚

②B、B、↘C、空砂尘

③C、C、C、↓↘→+A（6Hits）

CHENG:①C、C、C

EX BILLY:①A、C、火炎三节棍/红莲棍杀、DOWN 攻击（7or11Hits）

②↓C、↓↘→+C×2、←→C、DOWN 攻击

EX MARY:①A、A、A、C、↓↙←+C

②C、直削腿、DOWN 攻击

③↓B、↓C、→↓↘+C 中↙→C

EX FUNG:①B、B、→C、←C、潜

②C、C、C

EX ANDY:①↘A、C、C、C、燃身踢/DOWN 攻击

②B、B、→C、←C、飞翔拳/斩影破弹

广东湛江 陈金科

ARC　RB 饿狼传说　FP 5

部分人物的伪技:

特瑞:伪火焰冲拳→+AB

伪超必杀能量喷泉↓+BC

东丈:伪电光踢→+AB

伪虎破脚←+AB

伪旋风拳↓+AB

伪超杀死亡龙拳↓+BC

不知火舞:伪花蝶扇↓+AB

伪龙炎舞←+AB

望月双角:伪秘卷↓+AB

伪超杀威喝邪神阵↓+BC

鲍伯:伪风车踢↓+AB

洪福:伪制空烈火棍←+AB

伪电光火石之地→+AB

金加藩:伪半月斩→+AB

伪凤凰脚（潜在能力）↓+BC

达克:伪潜在能力达克之舞↓+BC

弗郎哥:伪陨石击↓+AB

比利:伪强袭飞翔棍←+AB

吉斯:伪烈风拳↓+AB

伪邪影拳→+AB

秦崇秀:伪帝王天眼拳↓+AB

伪超杀帝王漏尽拳↓+BC

秦崇雷:伪帝王天耳拳↓+AB

伪超杀帝王宿命拳↓+BC

河南桐柏 张贺翮

ARC　天外魔境真传　FP 4

战国万丸的连续技:跳跃重踢——下蹲中刀——万斩（↓↘→+斩）×3，全部命中可令对手损血 1/3，如果万斩×2接→+AB（投掷技）还能损更多一些。

自来也的连续技:→+AB—站立轻刀—中镰刀（↓↘→+中刀）——神炎（↓↓+轻脚），全部命中至少损血 1/2。

江苏苏州 范斌

PS　兰古瑞萨 Ⅰ&Ⅱ　FP 4

音乐及动画欣赏:在 LOAD 画面中，顺序输入↑↓↑↓←→、SELECT、○键，即可欣赏游戏中的动画及音乐。此技Ⅰ、Ⅱ代通用。

Ⅱ代的隐藏剧情 X1:在进行剧情 6"圣地レイテル"时，让主角移动至（7，5）——以左上角为原点，选择はい；再移动至（1，5），便会发现"筋肉神殿"的入口。清版之后，画面上会出现"调べますか?"，选择はい即可进入筋肉神殿。

北京 王翀

SS　超级炸弹人　FP 5

选关法:在标题画面时，按住 L、R 不放的情况下，按左上和 A 键可选第一关；按左上和 B 键可选第二关；按右上和 C 键可选第三关；按右上和 X 键可选第四关；按上和 Y 键可选第五关；按下和 Z 键可选看过关画面。而且游戏时均为超强装备和超高速。

广东江门区卓新

GB　热斗'96 格斗之王　FP 4

选择同样人物组队及超强模式:在厂商画面时，同时按 SELECT、A、B 三键，听到音效即可选择同样的人物进行组队。同时游戏也变为超强模式，可随时使用超杀；在能使超杀时使用 MAXIMUM 超杀；在满足使用 MAXIMUM 超杀时可使用更强力的超杀。

隐藏人物:在厂商画面时，连打 SELECT 键，听到一声音效时可选出 GOENITZ（按 3 下），听到第二声响时即可选出 Mr.KARATE（按 20 下）。

三名角色的变身:在选人画面中，将光标对准八神、雷欧娜、神乐，并按住 START 键，待脸谱发生变化时，就可以分别选出 IORI'、LEONA'与 KAGURA，这三人能力分别提高不少。

自动选人:在选人时只要按住 SELECT、B 键，电脑便会帮你自动选人。

慢动作:在游戏时，在发超必杀技时只要按住 SELECT 键，即可观看慢动作。

北京 董硕

秘技天地

GB ONI V——隐忍的继承者 FP 5

自动游戏法：首先要有稍高于敌人的战斗力（两回合能消灭敌人时），到有回复点的山谷去，靠近回复点按 START 键，选择**もじそくど**，将光标移至**さいそく**，然后选择**せつてい**，将光标移至**せんとうそくど**选**さいそく**；然后将光标移至**せんとうこうか**，将选项变成**せつていなし**；下一步将光标移至**じどうせんとう**，将选项变为**せつていあり**。然后走到附近有障碍物处将角色的去路挡住，只要用东西将方向键压住，使角色虽不向前走但却在做走的姿势，这样即可让角色不断遇敌，战斗中会自动恢复 HP，只要你将有回复魔法的人放在后面即可。如此每过一、两个小时，你就可以利用回复点回复一次，经过一段时间后即能获得大量经验值及金钱。如想恢复正常状态，只需将选项改回来即可。

辽宁大连 周广达

GB SA・GA3——时空的霸者 FP 5

有料的海底沉船：故事前期获得**サモン**魔法后立刻装备上，对着大海使此魔法便可沉入海底，不必留恋海底美景，大肆搜船吧。在各个不同世界中有不同的沉船，可获得许多有用的道具、魔法、武器，如超人系武器“44**マグナムを**”。

海南海口 王凡

SFC 天地创造 FP 4

部分隐藏的蓝宝石：在北美洲的都市**フリーダム**中，与右上方房屋中的贝尔交谈后，前往**ニアレイク**找到贝尔的女友，但发现她已另有新欢，回**フリーダム**告知贝尔实情后，他会很伤心，然后独自去酒吧。第二天找到他，劝他重新振作，然后跟他回家，他便会以蓝宝石相赠，并在以后发明出电话！

フリーダム都市的西南方有一片森林，进入与门口的磨菇对话后便开始计时，要以最快速度穿过迷宫，终点处有蓝宝石作为奖品等着你。

南美洲的**リッオト**中央有一男子身旁放着一颗蓝宝石，与他对话后，用地上的小坛子把前方的木牌全部砸坏，蓝宝石归你了。

西欧的**ルワール**城在国王自杀后，会举办一个美食大赛，如果你能在 60 秒之内吃完足够食物，就能得到礼物蓝宝石。

神代岛的东京（必须在威尔格毁灭人类之前），调查右上方的一个垃圾箱会进入一个房间，消灭房间中的幽灵后，会来到天地创造的开发室，与某一男子交谈，他会向你提问，全部答对他的问题后，便会送你一块蓝宝石。

西藏附近的游牧民之村中，有一个不肯开口说话的少女，买来鲜花装备后，她会要求你送给她，如果同意的话，她便会很感激你，然后去中国的**ユンコウ**，在**ロン**商会右边的房屋内找到她的双亲，回到游牧民之村告诉少女这个好消息，却发现她已被双亲带回，再来到**ユンコウ**，少女的父亲便会以蓝宝石作为谢礼。

在北美的**フリーダム**建设成为城市后，于商店内发现被关着的鸟王，于笼子边的男子交谈，他会开价 5000 放走鸟王，来到圣域见过鸟王后，他便会报答你——一块蓝宝石。

除以上这些外，在一些可登陆的小岛上，或一些森林和沙漠中，也能发现许多蓝宝石，希望大家多多探索，定有收获。

江苏苏州 电(玩、视、器、简、灯、线杆?)迷 陶沙

SFC 超级大金刚 3(英文版) FP 5

特殊密码：在选择进度的画面输入 LRRLRRLRLR，听到效果音即表示能够输入密码了。各特殊密码如下：LIVES，50 条命；MUSIC，音乐测试；COLOR，改变主角颜色；ASAVE，自动存档；HARDR，增加难度；MERRY，改变隐藏关为“圣诞”；WATER，于第一个瀑布洞处取得香蕉鸟及全部 85 个 B 金币；ERASE，消除计时比赛关记录；TUFST，消除游戏中间记录桶（可使最高完成度达 105%），并取得全部 DK，有直升机一架。

几种特技：

1. 将迪克茜抛上高空落脚后，丁基会被带上去；
2. 将丁基抛向空中后按住下和前，其会重压地面（打碎某些地方）；
3. 将桶抛出后踩上去可玩“滚桶”，亦可由迪克茜将丁基抛出后踩上去“滚绣球”；
4. 用丁基在入水前按加速滚入水中，在接近水面一刹那按跳即可“打水漂”。掌握得当可连打数次。

宝物统计：B 金币有 85 个；DK 有 41 个；香蕉鸟共 15 只，开始只能取得 12 只，得到直升机后还可取得 3 只。

湖北武汉 万能侠的兄贵 万猛侠、而笔名(真名?)却是万明磊

FC 太空战士Ⅲ FP 4

大魔导师和忍者：游戏进行到末期，当打败居住在达尔西岛的宫殿中（就是里面有许多白色的小猫的那个）的杜加（**ドーガ**）与莫格利（**モーグリ**）后，便可以进入水晶塔一层中的镜中世界，此后若所有队员的等级升至 50 级时，便可获得两种新职业：大魔导师与忍者，大魔导师可装备黑白两种魔法，忍者可装备任何武器与装甲，不愧为终极职业。进入镜中世界，路途中可获得几种终极武器，（包括传说中的石中剑），在第七层可买到 8 级黑白魔法及 6、7、8 级召唤魔法，调查最上方的墙壁，可在右方秘道中买到忍者的最强武器：手里剑及水晶装甲。手里剑若装备两个，攻击力可达 800 多，可惜是消耗品，且售价为 6 万元一个，所以一定要多带些“铁”进去。

巧过水晶塔：进入水晶塔要到七层才能进入 BOSS 居住的异世界，一路上会遇到不少 HP 高且防御力高的怪物，很是棘手，其实只要装上白魔法中的跳跃术（**テレポ**，三级），青蛙术（**トード**），缩小术（**ミニマム**，二级），便几乎可对任何敌人。一击必杀，能节约很多时间与防止不必要的牺牲。

江西南昌 雨牛 刘晟

FC 松鼠大战Ⅱ FP 5

两个隐藏的比赛游戏：在第二关第一小关有一处被固定的石块挡着，但有空隙（内有三个按钮），用其中一只松鼠举着另一只向前走，待闪光时扔出，进去的松鼠先踩第一个钮，石块就会消失，然后分别踩第二和第三钮就会出现一个洞口，进去即是一个投篮比赛。在第五关小关向右走到头，不要向上走，即可进入打硬币比赛。前面两项比赛赢方可猜宝箱，如两人平局的化可同时猜。

隐藏加血处：第三关第一小关向右一直走捡起一个网球后扔到铁钉上，踩着它跳到右侧的按钮上即可。

哈尔滨 庞涛

FC 飞龙之拳Ⅳ FP 5

超必杀技的使用：在与第一关第三个人对打到一半时（即变成龙战士之后）当 KO 蓄到 100 时，同时按↑+AB 即可使出旋风腿，若按↑+A 即可使出超必杀技（旋风腿可随时使出，超必杀只有攻击点在敌人的上、中两处时才行），但是要记住只能使出三次。以后在对打画面按暂停选 TRANSFORM（主角）或 ALLIES 项（换人指令）变成龙战士后即可。方法同上。（擂台上除外）选 MYSTIC SPELL 可选用多种必杀技。

巧打最后首脑：当最后的蛇形怪兽将被击败时，它会回去加血，这时攻击不但打不着它，而且也不回到画面中，而在画面外攻击你，这样下去你很难通关，如果用 ALLES 指令换上 JIMMY（第五位战士）用 MYSTIC SPELL 指令选第二招，即可让怪兽回到画面中。

哈尔滨 庞涛

"人间五十年"之十八

"战国情势"连载——

丰臣家(三)

文/一心

秀吉的攻城战
——兼谈战国时代的攻城战

日本战国时代的攻城战,以秀吉的战术为代表。后人有这样的几句话来为他歌功颂德:"饿杀三木,渴杀鸟取,不用大刀,水攻高松。"这是指秀吉最著名的几场攻城战。

●力攻　力攻是指用武力来强攻敌方的城池。这是人人会用的攻城方式。春秋时代的孙子认为,攻城方的士兵应该是守城方兵力的十倍以上,才能实施力攻。而从战国时代的战例看来,通常三倍的兵力就能开始力攻。如果超过三倍,攻城的力量就会有一个飞跃,而守城方的损害也会加倍。但是如果敌人的援军正在途中的话,以低于三倍的兵力对城池强攻,以避免更大的损失,这样的战例战国也有。

●拔穴　拔穴是指从城外挖地洞进入城里,而不是用武力敲开大门。拥有矿山的大名,有时会采用这种战法。展开这种战法以前,先从矿山借用几天矿工,然后开始挖地洞。全日本金矿数目最多的武田信玄对于这种战术最拿手。有时战国大名运用开矿山的炸药,把敌军的城门炸开,1562 年武藏国的松山城就是这样陷落的。这种战术,主要是心理作战,先让敌军惶惶不安,然后手足无措,十有八九会弃城而逃。

●兵粮战术　除了力攻以外,城池陷落的主要杀手就是兵粮战术。包围即是意味着消耗守城部队的兵粮或水。这是秀吉的两个著名战例。

1578 年 2 月,三木城的别所长治被毛利方从织田方寝反,别所知道秀吉即将进攻,就打算用 1 万的兵力笼城。秀吉先对三木城周围的支城展开进攻,10 月,三木城成为裸城。这时毛利进攻上月城(前几期介绍的山中鹿之介?),而正逢荒木村重叛乱,种种混乱中,毛利的补给军突破了秀吉的防线,但是当接近三木城的时候,秀吉摆开了突击的锋矢阵,突破了前来接应的别所军。营养不良的别所军终于已经毫无战斗力,秀吉宣布投降的条件是别所长治与他两个弟弟自杀,长治接受,三木城遂于 1580 年 1 月 15 日陷落。

另外一个战例就是鸟取攻城战。1580 年,对于鸟取城主山名丰国的家臣,对于主君降伏秀吉不满,在山名丰国被流放以后,一起投靠了毛利,并且预想在次年进攻织田。毛利家派出了同族中一流的勇将吉川经家率领 800 兵前去支援。秀吉领 2 万大军投入鸟取攻城战。在此之前,他先在鸟取城周围派遣了许多的米商人,以高于市价数倍的价钱收购米。所以一直都没有米再流入鸟取城,相反,在吉川到达的时候,城内所有的米只够支持 3 个月了。

秀吉展开了彻底的包围,鸟取城内有守城士兵 2000,还有 2000 的平民。尽管毛利后来派遣吉川元春率领 6000 兵前来支援,但是这时秀吉的兵力总数已经达到了 30000,救援完全不可能。为了让守城士兵能够活命,吉川经家切腹,鸟取于包围了三个月以后开城。

另外还有一场战役,就是秀吉统一日本的最后一仗——小田原包围。1590 年,小田原用 56000 的兵力守城,对抗秀吉的大军 20 万。秀吉先把骏河、远江、甲斐市面上所有能够看得见的余粮全部买光,由德川家康负责切断小田原东面的补给线,并由海军封锁了海面。孤立的小田原,这座历经武田信玄、上杉谦信两位名将数次包围都未能成功的名城,现在内部完全崩溃。北条氏的重臣士气也低落,叛变的武将接连不断,所以在包围以后的三个月也开城投降了。

●火攻　火攻通常在笼城战的最后阶段使用,主要的作用是在于威吓。造了天守阁的城池,虽然更加威武、漂亮,但是如果天守阁一旦着火,熊熊烈火直上云霄,就等于告诉所有的守城兵士,这个城已经陷落了,快逃命吧。

1571 年,信长抵达近江坂本城,开始构筑进攻比睿山延历寺的攻势。在越前遭到浅井、朝仓联军重创的信长,对于当时延历寺义无返顾、不遗余力地支持浅井、朝仓,一直耿耿于怀。

当时的延历寺除了以小部分僧人以外,山上到处都是破戒僧的巢窟,有数百间僧坊,可以供上万的士兵补充体力。这是反信长网的一个重要补给基地,是信长的心腹大患。

织田军动员了 3 万,并于 9 月 11 日夜间达成包围。然后放火烧毁建筑,没有被烧死、逃出大门的,无论是谁,一律都杀。大约被织田军杀死在大门口的人超过三千。1600 年 7 月 14 日,关原之战前哨战伏见城攻防战开始。攻击侧 4 万军,鸟居元忠率 1800 兵守城。19 日攻击开始,29 日终于占领了伏见城一角,但是守城军依然士气旺盛。

西军的长束正家心生一计,让部下中的甲贺武士与城中的甲贺武士联络,以他们在甲贺郡的妻小作为威胁,逼迫他们放火。30 日,城内各处发生火灾,同时城墙一角崩塌,西军进入伏见城,虽然鸟居元忠三次击退敌军,但是最后仍不得不切腹。到这时,西军已经损伤 3000 兵力。

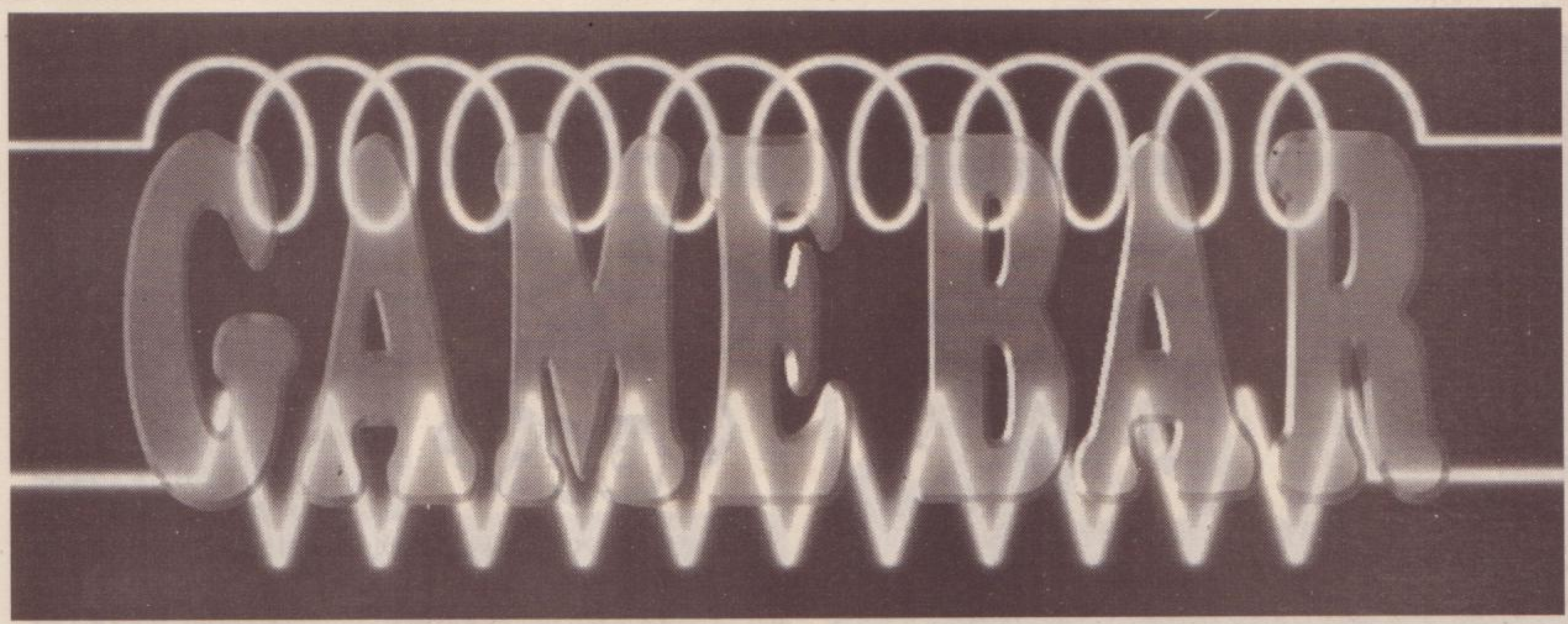
●水攻　整个战国时代,实施水攻的只有两场战役,大成功的秀吉——备中高松攻城战,以及大失败的三成武藏忍城攻城战。

1582 年 4 月 14 日,秀吉展开高松城的攻击,动员了包括宇喜多军在内的 27000 兵力。高松 5500 兵,还有小早川隆景为大将的 17000 援军。高松城,城西向城南流着的是足守川,所以高松城三面是泥沼地,还有一面只有一条窄路,易守难攻,秀吉军损失很大。

高松城墙高 4 米,秀吉在决定水攻以后,花了 12 天,在城周围造了高 7—8 米、长 3 公里的围墙。当时水位已经高 3 米,加之马上就要到梅雨季节,落城只是时间问题。正好这时信长遇明智光秀的刺杀,秀吉急于回去篡权,就接受了高松城主清水宗治的投降。

秀吉、日本统一最后的功课,就是进攻北条家。秀吉在进攻小田原,石田三成率领的 23000 军进攻武藏国忍城,两轮总攻被守城兵击退,三成遂决定水攻。三成引附近利根川及荒川的水,以每天每人夫 1 升米、白天 60 文钱、晚上 100 文钱的代价,再加上三成超人的努力,在 5 天时间里造好了长 28 公里的堤坝。尽管如此,守城部队依然没有投降的意思(城主成田氏长支援小田原守城,只留下 400 兵),包围继续。可是 6 月 18 日,雨下的过多,导致人工湖西侧堤防决口,石田军阵地被淹没。270 名石田军士兵溺死。

责编/北尤



在 GAME BAR 中消费的是眼睛，得到的是游戏内涵！

病毒(VIRUS)

机种 SS 厂商 HUDSON 类型 AVG 媒体 CD—ROM



“VIRUS”是继“樱大战”之后，第二个半让我愿意牺牲宝贵的写稿时间来玩的游戏（所谓“二个半”中的半个，指的是 PS 的“FF7”），其成绩不容忽视。

HUDSON 出品的游戏，最擅长的有两点：动画和故事，早期 PC—E 的游戏能够风靡日本，靠的正是这个。而集合了三家公司技术精华而出的“病毒”，更是将这两点发挥得淋漓尽致，衬托出它的不凡。

游戏讲述了一个在虚拟电脑网络中追逐致命病毒的故事。近未来的时间设置，使人便于理解和接受，而紧张的故事情节，则使玩家沉醉其中、欲罢不能。操作系统方面，虽然残留着部分日文电脑游戏的痕迹，但却进行了非常合理的改进，使玩家不必滑着鼠标到处找路也能很容易地将游戏进行下去。动画、CG 与静止画面的转换比较自然贴切，画面也相当清晰（据称 CG 方面是由 WARP 负责打理的）；音乐动听且与情节发展丝丝入扣，可见开发者是下了一番心思的。

“病毒”另一个别致的设计是随时自动储存的 BACKUP，这种设计很象 WORD 的自动存盘功能，可以保护玩家的进程不致于因为断电或别的什么原因而无谓地丢失，而且现在好象已经开始渐渐流行起来了。

当然与“樱大战”那种惊世骇俗的超大作相比，“病毒”不足的地方还是很多的。但是在游戏开始越来越不好玩的今天，还有能够如此吸引玩家的节目，也真的不容易。

角　色：8.5	原创性：8
画　面：8.5	难　度：7
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8	总评价：8.31

——真宫寺

龙珠·最终较量(DRAGON BALL·FINAL BOUT)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



龙珠又回来了！这次又是在 PS 里。看来万岱自从与世嘉解除了婚约以后，对 SEGA 反而因爱成恨：大量的 PS 移植品推出，“超级机器人大战 F”的不断延期……爱情的魔力真是可怕！

由于是龙珠迷，所以无论是好是坏、是丑是美的龙珠系列都会纳入怀中。有比较便看得出高低：虽然龙珠是个经常被万岱爆炒的冷饭、虽然万岱制作动作版的龙珠游戏也不是第一次了，但是哪一次也没有这个“FINAL BOUT”那么……那么糟糕！从二维改到三维，画面不能不说有了质的提高，但是格斗的感觉却从三维降到了一维都不到：人物的移动速度奇快，然而发招时间却异常迟缓，动作过后的硬化时间也长的令人不可思议，使人根本无法及时反应。玩家的自由度非常之低，悟空就象被念了紧箍咒，有时简直寸步难行。

节奏感和细微的操作感完全不知道跑到哪里去了，5800 日元的游戏光剩下一个漂亮的包装和一片不值 1 美元的塑料圆片了！

在笔者的印象中，还是第一次以这样严厉的口吻来评价一个游戏，但游戏界“骗钱”之风显然是越刮越甚了，实在令我等玩家受累不少。而且东风西渐，现在颇有在国内普及之势。说实在的，国内的电子游戏水平并不高，但某些公司对玩家不负责的本事，比起这个“龙珠”来，简直就是“大巫见小巫”了！

角　色：9	原创性：——
画　面：8	难　度：6
音　乐：8	移植度：——
情　节：4	投入度：6
操作性：5	总评价：6.57

——SONIC

电脑天使 SS(DIGITAL ANGEL)

机种 SS 厂商 德间书店 类型 AVG 媒体 CD—ROM



以俊少男、美少女为主角、以爱情为体裁的游戏近来大行其道，然而"电脑天使"却把这种爱升华到了另一个高度，这便是笔者青睐此作的原因之一。

爱有许多种，爱有令人咂舌的力量。但是有哪一种爱，能够比得上为了人类的自由和欢笑，而牺牲自己的生命呢？现在的游戏，太陶醉于卿卿我我的甜蜜里，对这种无私奉献的宣传真是太少了。"电脑天使"能够这样安排情节确实不容易，令人肃然起敬。

动画方面，SS自然比PC—E有着更为突出的表现。游戏中的静止画面漂亮且清晰度相当高，日本漫画迷们绝对会"大大的满意"。音乐设计风格独特，使玩家"赏心悦耳"。

不过此类脱胎于电脑游戏的节目，在游戏机上玩起来多少总有一些不甚舒服的感觉——也许是没有用MOUSE的关系罢？但看起来又未必，因为有许多同类型的软件都有这样的毛病。看来，如何将电脑游戏不露痕迹地融合到电视游戏中去，还是一个亟待解决的大问题。

——KEN

角　色:8	原创性:——
画　面:8.5	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.07

J联盟 冲啊，射门！(J—LEAGUE GO GO GOAL!)

机种 SS 厂商 TECMO 类型 AVG 媒体 CD—ROM



这是笔者购买的唯一一张"V GOAL"系列以外的足球游戏，而且到目前为止还不怎么后悔。

TECMO一度以制作游戏态度认真而著称。前有"忍者龙剑传"、后有"天使之翼"，都是独创一帜的设计，都曾轰动一时。至于它在足球游戏上的贡献，也总算是差强人意。这个"冲啊，射门！"，固然总体水平不能同"V GOAL"相提并论，但在部分细节上的处理则毫不逊色——甚至是有过之而无不及。

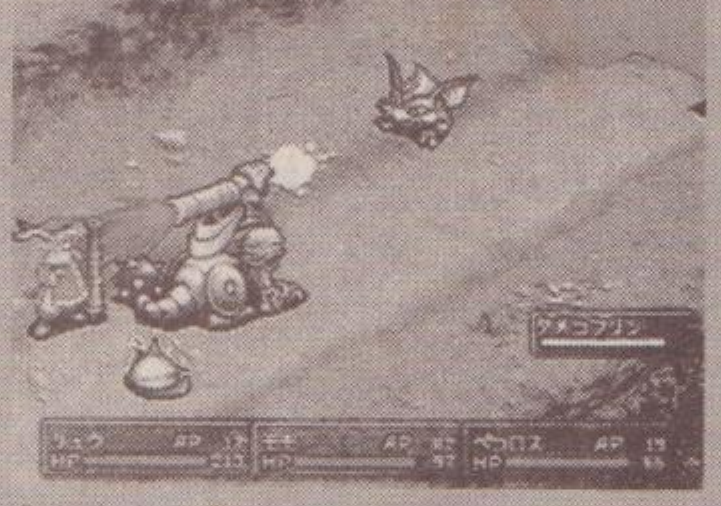
人物动感方面，由于采用了60帧的动画方式，所以显得相当的柔和自然（V GOAL系列仅为20帧），盘带、过人等动作也十分细腻流畅，慢动作则更为逼真，绝无V GOAL系列中"跳帧"的感觉。精彩入网镜头的回放也令人惊叹：多角度大范围的画面转移、咄咄逼人的特写场面，给人以强烈的震撼效果和感染力，这也是其他足球游戏所缺乏的。

游戏最令人失望的是没有采用现场解说，音乐伴奏使人感觉奇特且不甚习惯。比赛结束后强行切换镜头的设计有点突兀，令人措手不及。至于一些特别的设定——比如触球必须严格符合脚步的摆动等，在游戏中显得非常有趣但不太合理，键的设置和角度的选择也存在着一些问题，这些都或多或少地影响了游戏的可玩性。　——KEN

角　色:7	原创性:8
画　面:8	难　度:8
音　乐:7	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:7.5	总评价:7.57

火焰的气息 3(BREATH OF FIRE 3)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 CD—ROM



在A·RPG、S·RPG的世界里呆了那么久，唯一的愿望便是回到以前的世界里，重新享受一些经典RPG游戏的乐趣——只是游戏商总是不愿满足玩家的要求：也许是假装糊涂，也许是明知故犯，反正次世代机总是不愿让我们看到它的技术究竟有多高明。

"火焰的气息3"总算满足了我的小小要求，笔者很快便沉醉在正统派RPG那种令人陶醉的世界中去了。

虽然也是采用三维画面，但"B·O·F 3"显然更细腻、也更容易为玩家所接受。游戏中的各个角色各有特点和绝技，性格刻划明显。作为RPG来说，它对升级等要求又不是那么高，是非常贴近玩家的作品。

本系列中最富有特色的"钓鱼"迷你游戏，在"B·O·F 3"中不但没有被丢弃，而且还得到了加强；而"弟子收入"系统，则使游戏的趣味性得到了进一步的提高。游戏的开始部分比较拖沓，这曾经导致了笔者一度的不满，不过好在不久便切入了正题。在以后的故事中，这种情况再也没有出现过。

总的来说，这是一个颇值得一玩的PS的RPG。

——SONIC

角　色:8	原创性:8
画　面:9	难　度:7.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.06

电脑赛车(CYBER CYCLES)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 RAC 媒体 SYSTEM 22

说起RAC，人们随口就会提起"DAYTONA"，或者"RAGE RACER"，别的游戏似乎根本就没有留下什么印象。其实，这对摩托赛车游戏来说，是绝对不公平的。

应该说，摩托赛比起汽车赛来，刺激度更高、速度感更强。之所以不甚流行，恐怕与这种交通工具在我国大城市（尤其是北方）并不十分流行有关系。然而真正懂得享受的玩家，却一定会去寻找摩托赛车游戏来玩，而所选择的，则必然是这个"CYBER CYCLES"。

平心而论，南梦宫的赛车游戏在真实感上比起世嘉来是稍胜一筹的，这归功于它来自开发汽车教学软件所积累的经验。"电脑赛车"也正是如此，其操作性、速度感和画面效果均优于世嘉的"MANX TT"——尽管MODEL 2底板的能力与效果比SYSTEM 22出色的多，尤其是那种高速碰撞一刹那时的感觉，整个人仿佛都要从座椅上飞出去似的，这在"MANX TT"中绝对找不到。

赛道的设置方面，"CYBER CYCLES"显得更华丽、也更真实。SYSTEM 22在处理夜景和薄雾效果时独有一功，玩家几乎可以感觉到那种凌晨到来时的清冷感觉，以及深夜独行的寂寞感。

世嘉在这方面同样是有所欠缺的。

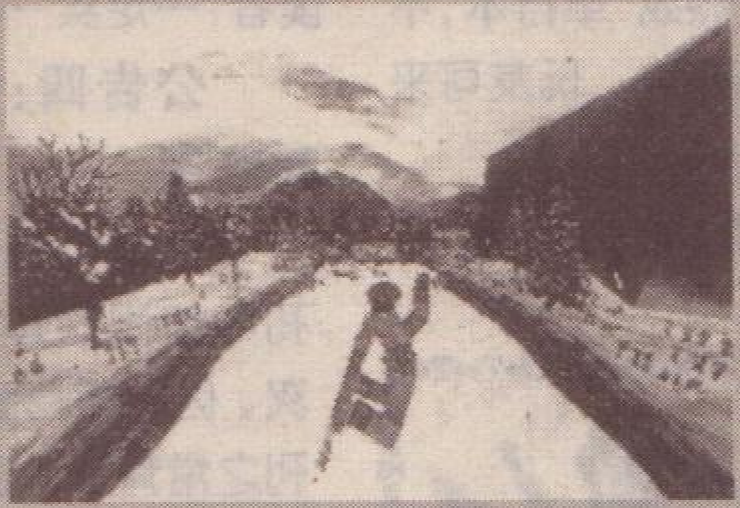
可惜的是，"CYBER CYCLES"没有移植PS的计划。所引起的后果，就是迫使笔者在压制不住飚车冲动的时候，不得不花上几十块钱，在50英寸投影前过上一把瘾。

——KEN

角　色:8	原创性:8
画　面:8	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:8
操作性:8	总评价:8

单板划雪 2 · 精采时段
(COOL BOARDERS 2 · KILLING SESSION)

机种 PS 厂商 WEB SYSTEM 类型 SPG 媒体 CD—ROM



"COOL BOARDERS"一直是笔者喜爱的一个游戏节目。这也许是因为我居住在南方，而且胆子极小，永远不可能有真正的滑雪机会所至吧？虽然不敢，但是酷爱。能够在游戏中圆梦，也是好的。

游戏的画面同原作相比有了极大的提高（说实在的，现在的不少PS游戏的画面都可以同N64相比拟了），赛道也有很大的改进与变化，然而速度感和流畅性却没有受到丝毫影响，仍然是那么出色（笔者：SONIC就是喜爱速度嘛！）。优异的操作性使玩家的技术得以充分发挥，在狭道与雪原中穿梭，那种扑面而来的寒气和爽快感使人从心底里感到一种被解放的愉快，而这些是用语言很难表达清楚的。

游戏不足的是双人竞速时的分割画面。也许这是个过分的要求：但一分为二的画面确实在很大程度上影响了玩游戏时的感觉——至少减少了迫力，而这一点非常重要。但无论怎样，这始终是一个非常成功的三维游戏，甚至比许多赛车游戏都要好得多、过瘾得多，在美版游戏中非常难得。

——SONIC

角　色:8	原创性:8
画　面:9	难　度:7.5
音　乐:9	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.19

骨头先生(Mr.BONES)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 CD—ROM



看到就一定觉得有趣！那种骨头在活动的真实感，嘎嘎作响地声声感动我心！好象自己也无血无肉般地像白骨精跳起舞来了。在角色设定上（不就是一堆骨头嘛），描写非常有趣，而且一堆白色在深色的舞台上动起来可就能牵动人心了，会使人对本游戏的印象非常深刻呢！游戏开发者必定有种特殊的理念想表达以致角色风格诡异。

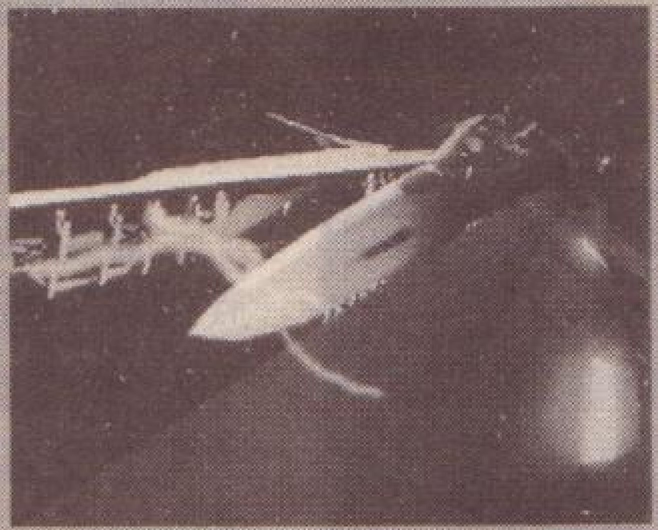
虽然玩起来只是有危险就跳起来躲避，平常就一直进行略嫌单调的攻击，也许令人肩膀发酸、食欲下降(都是骨头嘛！)，但各舞台的变化性很大，在过了一关后就会因为不知下面会遇到什么而有一股莫名其妙的危机感进而心跳加速，配合其间绝妙的CG动画和贯穿游戏始终、极其优美动听的电吉他演奏才稍觉轻松，音乐和情节的完美结合令人难以忘怀。

——真・GOUKI

角　色:9	原创性:9
画　面:9.5	难　度:9
音　乐:10	移植度:——
情　节:9	投入度:8
操作性:8	总评价:8.937

GRADIUS 外传(GRADIUS 外传)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



怀旧的情绪使我购买了"沙罗曼蛇合集"，期待的心情又使我购买了"GRADIUS 外传"，这两个节目都没有使我失望。

虽然有很多人把它们算作同一个系列，而且它们确有相似之处，但"SALAMANDER"、"沙罗曼蛇"和"GRADIUS"实际上是完全不同的三个系列。而"GRADIUS"是出现最早、完成度最高、但是流传最不广泛的一个系列。笔者至今记得将FC版"GRADIUS"完全爆机后的那种感觉，游戏中出色的音乐和画面，以及逼真的人语模拟已牢牢地刻在了我的脑海之中。

穿过十年的空间来看这个"外传"，使人最为感动的是KONAMI并没有为了华丽的包装而丢掉游戏最为宝贵的东西，其风格依旧。这种工作态度现在已经不多见了——即便是出自KONAMI的手笔。游戏非常强调战略性，对于STG来说这是非常难能可贵的。更令人惊喜的是KONAMI终于为之设计了同时双打的机能，玩家感激不尽。

如果要同TECHNOS的"雷鸟"比较，笔者倾向于投"GRADIUS"一票。因为它更成熟，更贴近STG资深玩家的感觉。如果要谈它们之间的相似之处，有一点是共同的——这两个游戏都太难了，尤其是"GRADIUS"。7级难度选择也几乎帮不了什么忙——再说我也太爱面子，从来都不好意思玩"NOMAL"以下的难度。

——真宫寺

角　色:7	原创性:8.5
画　面:8	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:8
操作性:8.5	总评价:8

洛克人 X 4(ROCKMAN X 4)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD—ROM



也许只有用"从一开始'洛克人'这款游戏的起点就很高"这句话来解释这个庞大家族没有什么变化这件事了。将各机种中乱七八糟的"洛克人"加起来，没有30部，也有20多部了，有这么多部内容几乎没什么变化的游戏生产出来，恐怕也是电视游戏极少见的现象吧！也许CAPCOM更喜欢改良而不是革命吧！然而同一家公司却革命性地创造了对战游戏。何解？我想是他们还不知道中国先贤早就说过的那句话：革命即使成功，同志仍需努力！

本款游戏加入了新的角色，原先只是配角的ZERO也与X一起成为主角了。因为这两名角色攻击的方式不同——一个远攻，一个近战，所以应能感受到不同的乐趣。另外还加入一些按不过去的过场动画，这就使得因打不过去而必须重看一遍的我心烦意乱，它真的还是那么难呀！

——PINSER

角　色:7	原创性:5
画　面:8	难　度:9.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:6	投入度:6
操作性:8	总评价:7.19

闯关族的家



又近年末，不觉事多。有读者来信说，"闯关族的家"不如改名为"公告栏"更名符其实，批评得是有道理。不过这些布告挪在哪儿安家，也的确是个问题。事儿多，抽不出时间想，还是蓄芳待来年吧。

公告一：新地址，电话

杂志社搬家，与外界失了联系，玩友的说法是"找不到组织了"。新通讯地址是：北京崇文区天坛东里48号院电子游戏软件杂志社，邮编：100061 电话：67152757。信箱在申请中，估计下一期就可以公布，那时寄信就会省事些。另外，杂志社原西草厂地址仍会保留一段时间。

公告二：彩页大幅增加

一年又快要过去了，为了对一直无私支持我们的玩友表示敬意，杂志社决定第十一、十二期增加彩页。每期彩页为36面，定价不变，仍是6.40元。36面彩页卖6.40元，杂志当然要赔成吨的"铁"。不过世上的事从来是有失有得，赔钱而得到玩友的心，也是一笔算不清的帐。用主编的话说，损失极小极小，收获极大极大！（似乎在哪儿听过？）还有一件跟读者承诺过的事，就是要赠送"龙哥热线"单行本，不过一直没有想出赠送办法。玩友可来信提出好的办法和建议。

公告三：《增刊》强力出击

《97增刊》将于11月初出版，详细情况可参看第80页的广告。这是小编们耗时良久，用心极苦的一部增刊。增刊第一个特点就是绝对超值。仅彩页就108面，而且全书没有一面广告！！实打实，硬碰硬，定价只有23元，真正是让利给读者。第二个特点是选材独特，别具一格。象几十位最受欢迎的男女角色，NEO·GEO人物的变迁，玩具总动员之制霸江湖，世嘉界秘宝鉴定特集等都是国内读者极难搜集的资料和游戏衍生产品，内容多姿多彩但风格统一有序。另外象《侍魂》研究，动作游戏研究，《街霸》怪招拆解等都是很有份量的力作。可以说《增刊》是区别于目前国内已出版的所有游戏类图书的一本怪书！奇书！！无类郑重推荐给读者：一定买一本，不会亏的！

公告四：《格斗天书·续》再展鸿图

《格斗天书》是国内已出版游戏书刊中最爱欢迎的一本。虽已再版三次，仍旧断档缺货，可称之为游戏书刊之常青树。应广大玩友的要求，我们将于年底前即《格斗天书》出版一周年之际，推出《格斗天书·续》3D游戏专辑。介绍20部最具代表性的3D格斗游戏，将这些旷世巨作的震憾力和魅力展现给读者，具体情况见第十一期广告。

公告五：别忘了订阅明年杂志

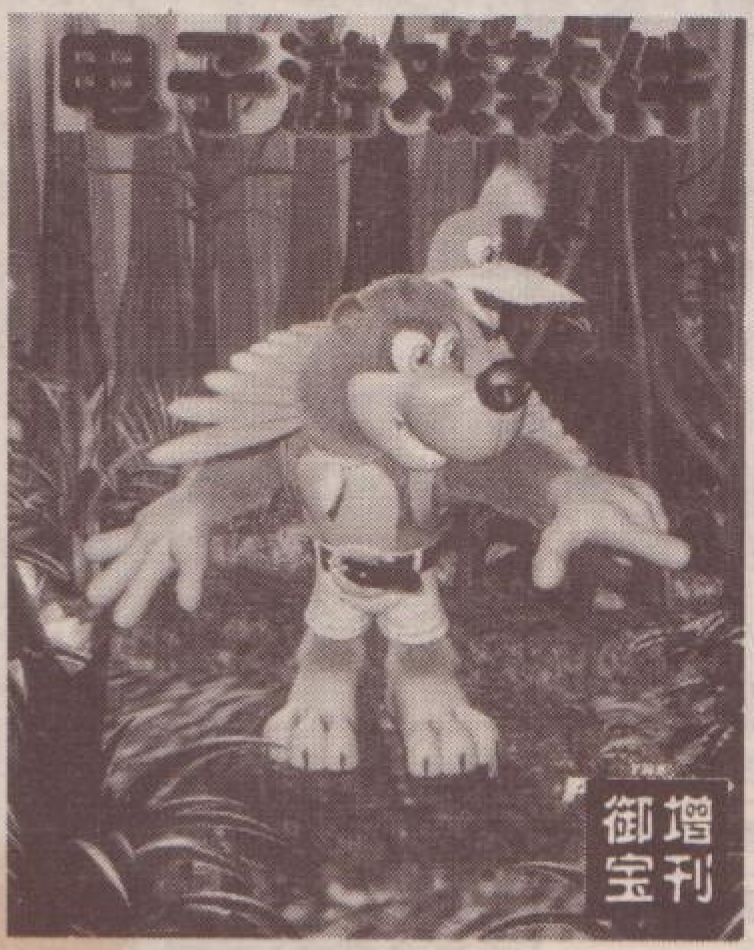
一年一度的邮局订阅开始了，请购杂志不便或经常买不到杂志的读者马上到邮局订阅98年杂志。订阅时一定记住本刊邮发代号82—648，可以订一季度，半年或一年。对了，明年本刊价格不变，仍是6.40元。通讯地址比较方便可靠的读者也可以直接向本刊订阅，免收邮费，可能速度上更快捷些。

闲话二则

●有些读者来信问：第九期"闯关族的家"大标题"谁家坟头上没有两堆牛粪"是啥意思？是骂人的话吗？"谁家坟头上没有两堆牛粪"的意思就是哪家没有点臭事，不露脸的事？！因为《'97秘技宝典》出版一拖再拖，实在对不起读者，故写了这句话，也有一点解脱的意思在里面。如果有骂人的味儿，也是骂我们自己。

●讲一则真实的笑话，就发生在前些天。电视播音员用甜蜜的声音说："这家商店陈列着多种型号的计算机，还有许多游戏把手……"。笔者不由一惊："游戏把手？何方神圣！！"抬头一看，原来是游戏摇杆！！游戏摇杆＝游戏把手？！送她进GAME集中营！！

本期特别推荐图书



增刊108面彩页，全书无广告，货真价实。97年11月初预定发行



厚厚一大本，消遣好味道，花钱还是用在刀刃上。



使用金手指是否会伤害主机？

使用非原主机制造厂商所认可的周边设备，本来就不能保证说100%绝对不会对主机造成任何伤害，但从理论上说，只要使用得当的话，出差错的机率当然就会降到最低的程度。以金手指为例子，只要玩家小心地安装与拔除，不要过于粗鲁或是用力的话，其实是不会对主机造成太大影响的。

当我使用SATURN看VCD时，每当影片结束按下"■"停止后，主机中的CD仍不停地转，如果打开CD盖，不知对主机是否会造成伤害？若会，如何使用才是正确的？

目前市面上的SATURN好象植入一枚IC便可玩国产CD盘，且不是强制换盘，这样是否就不会对主机造成伤害？

当影片结束时，按下停止钮，主机中的CD仍不停地转，此时如果立刻打开CD盖并不会对光头有多大伤害。但龙哥教你一招，将游标对准停止画面，此时按下两次C钮，接着再按着A钮不放，同时按RESET钮，此时CD片便会停止下来，这时打开盖子取出CD片便可。

目前在SATURN植入一枚IC便可玩国产光盘，此种IC称之为解码IC。它主要功能，是在帮助主机跳过主机检查画面，也就是说这枚IC只有在开机时才会工作，其余时间皆不会发生效力。你大可放心它并不会伤害主机，因为它是额外加人的，并未改变主机内的任何程序，所以你不用太烦恼。

请问使用光碟机如何才能延长寿命？

龙哥列举几项容易使光碟机损坏的因素：

1. 灰尘：如果光碟机在灰尘多的环境下使用，小小的激光头脏了就会无法读取光学信号，结果会产生拼命读个不停的现象，直到读完为止，让光碟机的效果大打折扣。

高温：高温会使光碟机的激光头较没准头，变得迟钝，无法顺畅运作。

光碟片的品质：光碟片生产制造过程的瑕疵，会使金属面反射率与光碟片物理性质产生偏差，所以请用正版光碟。

①最近常听到SS上将要推出比本世纪最强的FF Ⅶ还强的RPG游戏，不知是否"有影"？

②POLYGON的多与少，是否决定游戏内容的强弱，如果是的话，在SS上是不是就无法做出比FF Ⅶ还好的游戏？

①你所指的应该是最近名噪一时的《格兰蒂亚》吧！根据游戏制作公司GAME ARTS表示：格兰蒂亚的品质比太空战士7代好，所以应该能轻易突破百万片的销售量。但是发售日目前还未定，这款游戏的制作成本远高于一般作品，表现非常不错，而格兰蒂亚的体验版光看展示画面就让人感动不已，非常棒!!

②游戏内容的强弱，不能仅仅以POLYGON的多少来定。没错POLYGON越多，画质表现更加平顺、画面也更加好看。但只是画面好看，就能代表游戏好玩吗？更何况SS的POLYGON表现也不错，只不过在处理方式上稍有不同。PS的POLYGON表现不见得比SS好多少。再者游戏制作技术多样化，不见得一定纯用3D POLYGON来表现，有时各种技术掺杂表现也很有味道。SS在程式设计上已逐渐进步，不见得比PS差。

请问如何用SS来看VCD？

SS真的比PS烂吗？

"限定版"和"复刻版"是什么意思？

如何以SS来上网络呢？

如果以SS来玩盗版碟会发生什么事情？

盗版碟和原装碟有何不同呢？

用SS来看VCD其实很简单，只要买一块MPEG卡插入SS右后方的插槽便可，但只有新版卡才能看PAL制碟，购买时一定要问清楚。

SS当然不比PS差。常听人家说玩动作游戏和射击游戏找SS没错。可见和PS各有所长。SS的软件开发公司逐渐在进步中，只要他们把SS的性能摸透，SS的游戏是很有看头的，对SS有点信心吧！

"限定版"是指限量发行的游戏，通常这些游戏都会有附加的赠品。而"复刻版"是指名作压低价钱，重新发售，故称为复刻版。

SS只要连接电话线和专用MODEM便能上网，但目前国内电话网制式与日本不同，故无法使用。

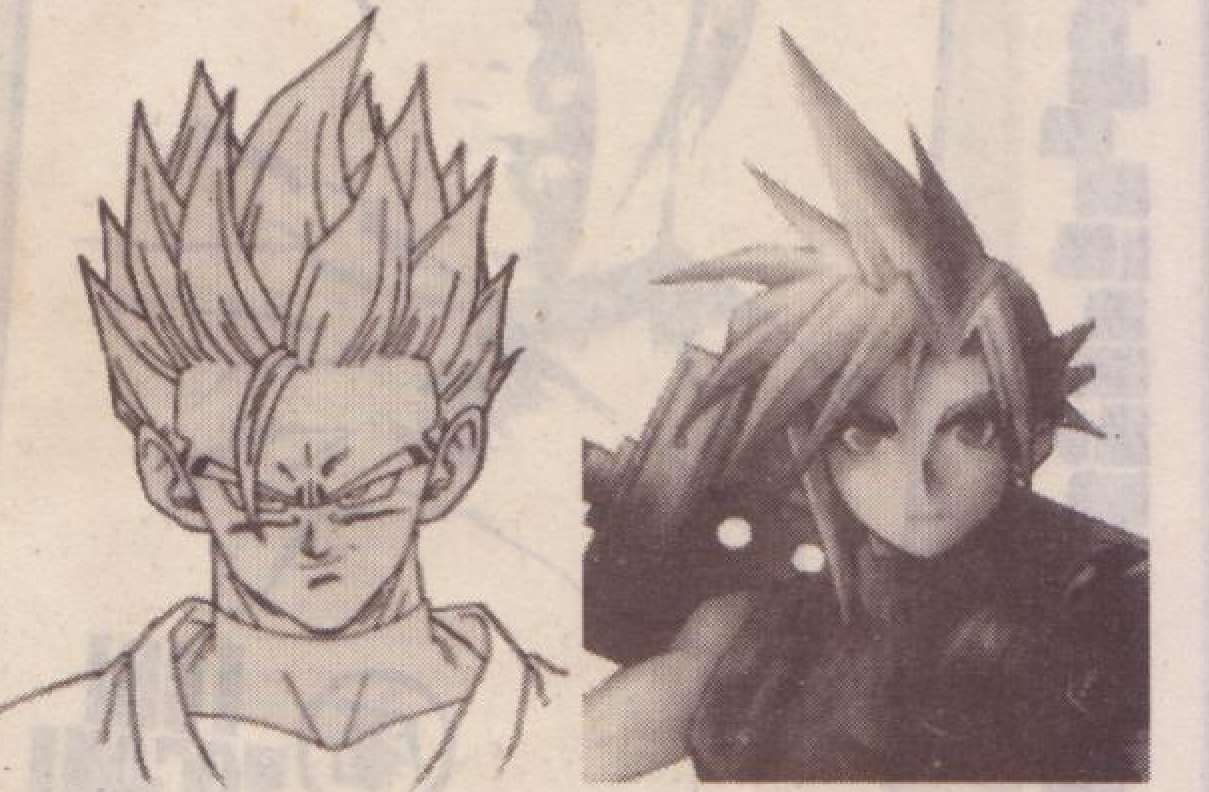
如果你的主机没有加装解码IC，那就无法玩盗版碟了，况且盗版碟由于有时内部程式有改，和一些制造上的物理瑕疵，常会使得光头的速率不一致，而影响主机的使用年限。所以我们不主张玩盗版碟。

盗版碟和原装碟最大的不同，是在于原装碟有完整的包装以及精美说明书。况且使用原装碟不必担心你的主机无法使用。有些盗版碟无法对应改过的主机。(这就要看你改的情况如何了)

近期才发售的PS 3D振动摇杆到底对应那些GAME？

目前只对应"TOBAL2"、"武士之刃"、"王牌空战2"。虽然只有3个游戏，但相信将来还会有更多的游戏可对应。

①FF Ⅴ和FF Ⅵ代以后会不会移植在PS上头？②FF Ⅶ内克劳德和七龙珠赛亚人发型很象，是不是都是鸟山明设计的？



①不知道，没有消息传出。

②FF Ⅶ是野村哲野所设计的，在七代之前则是天野喜孝所设计的。至于发型相同？不会吧！如果你看看人物设定原书就有很大不同，可能在游戏上的表现较为相同吧！

请问为什么SNK公司给自己的家用主机起了个怪名字——NEO·GEO，这是什么意思呢？

国外许多公司都喜欢给自己的产品起一个有意思的名字，象美国的F—16战斗机就叫做"Fight Falcom"，意为"战隼"。SNK给自己的16位主机起的这个名字，翻译过来即为"新的星球"，我想即希望它能象一颗耀眼的新星那样永恒及受人关注吧！



大墙画廊

第30期

题图绘画/郑州 朱卫强

又到十月，天气业已凉爽、空气也变得"飞扬"，祖国又迎来了她的生日……

每个人的面前都有不止一条道路，虽条条大路却举目不见尽头，也不能预知路途上的坎坷崎岖，但必须作出选择，不上路也是一种选择，一切都需要无比的勇气，并接受自己选择所带来的一切后果。其实一切的一切，无论苦与乐、喜与忧、成与败、得与失，全都是人生所必经之路，所以不要再强求追逐那纯粹的幸福快乐，而妄想逃避相对的责任和痛苦。有时我们就要毅然抛开思想的束缚，轻轻松松、坦坦荡荡面对人生，那样你将不会错过旖旎风光、不会不闻花香鸟语、不会难觅良朋好友……

恍恍惚惚、朦朦胧胧之间向大家说了这些无边际的话语，真正要告诉你们的就是又一个收获的季节已经悄悄来到你们身边，许多朋友的命运已经改变，一个崭新的环境等待着你们的光临，这时你们的抉择将会……

何时画廊变得如此严肃啦，我也不知道啊！旁边的小天天又在说我一定是看《中国文学史》看多了，唉，殊不知他这几日只顾崇拜他的偶像——英国影星休·格兰特去了，神情已有种云游的味道啦！近日廊中仍是以色廊作品居多，关于黑白廊（也包括色廊）征集四（多）格漫画一事，似乎不是十分热衷，来稿不讳言地说缺乏优秀作品，希望大家继续支持。（要求：题裁最好与游戏有关；尺寸最大尽量不超过16开；其它注意事项同以前一样。）

——廊主 SHADOW PHOENIX

小庆大墙画廊面世30期！！



▲《八神庵》 广西玉林 SONIC

▲碳素笔下的八神似乎多了一份更前卫和莫名天真的感觉，记得下次来稿写清自己的姓名、地址、邮编啊，速来信告之，否则休想得到赠刊啦，哈哈（八神在笑）……

▶《DANGER》 西安 朱柯



▶暗月夜、古钟楼、复活的僵尸，这的确有够给它恐怖，尽管由于墨色较深或多或少地影响了画面，可LEI—LEI那种惊栗的表情煞是令人对她产生怜爱之情……

▶《侍魂之牙神幻十郎》 浙江余杭 陆朱军



▶画得颇具牙神的傲气和杀气，那种刀刀见血、风声鹤唳、风卷残云的气势也表现得煞有介事，可惜的是被牙神斩杀的是何人有些搞不明白？



ISSN 1006-5032
10>
9 771006 503000
邮发代号 82-648 统一刊号 CN11-3505/TP 定价：6.40元